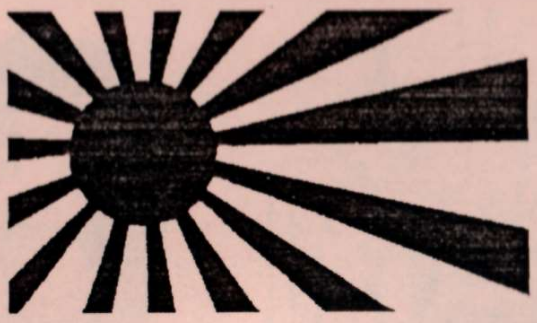
FAM
Fanzine sobre Anime y Manga Nº 6 175 pts
el juego de rol DRAGON BALL Z
Biografía del Maestro Kenichi Sonoda.
この剣は
Speciales de Gon, X Parodies, El-Hazard, Dominion C-1 y el libro de Ilustraciones de Bastard, más las secciones habituales, y todo dentro de esta revista.
CLAMP
Una Leyenda de Cuatro Chicas
EL-HAZARD
The Magnificent World
Si este fanzine es caro ..., ¿caro?, si ya no es tan elevado como antes, ¿verdad?

Editorial



Nuestro primer aniversario, un año con vosotros haciendo realidad nuestros sueños, seguir con el fanzine, y lo peor es que hemos de cambiar su aspecto, ¡vaya cumpleaños!. Sentimos el nuevo cambio de formato pero era esto o dejar de hacer el fanzine. Las causas son bien sencillas. El aumento del precio del papel nos hace cada vez recoger menos ganancias para sacar al aire el siguiente número y a pesar de que el fanzine es caro ya de por si, no lo íbamos a subir más, así que la solución menos radical era reducir el tamaño y con él el precio, de este modo, ni vosotros ni nosotros nos quedamos sin nuestro querido fanzine, ni pagáis esa ingente cantidad monetaria por ver realizado nuestro trabajo -cosa que agradecemos profundamente-. A nosotros nos sale más caro realizarlo pues los beneficios, como podréis imaginar, son mínimos. Esperemos que a pesar de este cambio, que romperá el paralelismo de vuestras estanterías al juntarlos con los anteriores -si es que los tenéis- no dejeis de comprarlo; eso sí, es más pequeño, pero para compensarlo, hemos añadido más páginas y es más barato, suponemos que estas dos soluciones os hará pensaroslo dos veces. De todos modos gracias, y que conste que no queríamos llegar a esta drástica solución, pero las deudas nos han echo pensárnoslo mejor. Y por último deciros que haremos a partir de ya, una fuerte apuesta por dar a luz el, esperemos, mejor juego de Dragon Ball jamás creado a cargo del Crow Studio.

1-QUE PENITA

2-NI FÚ, NI FA

3-MOLA UN MAZO

4-LO MÁS

Esteban Martìn "ELF"

Esteban Martìn "ELF", responsable del Fanzine y por tanto de su maquetaciòn, pide disculpas por los posibles fallos ortogràficos y de maquetaciòn existentes en este, incluidos los comentarios absurdos de los redactores. FAM reconoce los derechos sobre los autores y empresas de cada una de las obras aquì citadas, mostrados con un fin no lucrativo sino enteramente informativo, no queriendo infringir los derechos de estas en ningùn momento.

La mascota **Thalia** es un personaje creado por Julio Adán / FAM.

Toda similitud con la realidad es mera coincidencia.

Esteban Martìn "ELF"

SUMARIO

* . * . . EDITORIAL . . * . *

* . * . . EL FLASH! . . * . *

Noticias de ùltima hora

* . * . . OVA`S 1 . . * . *

Dominion Conflict-One

* . . GRAPH NOVEL 1 . . *

X Parodies

* . * . . CULTURA . . * . *

* . * . . OVA`S 2 . . * . *

Doomed Megalopolis

* . * . . SPECIAL . . * . *

Magic Knight Rayearth-CLAMP

* . . GRAPH NOVEL 2 . . *

Gon

..OPINIÒN DEL REDACTOR..

* . * . . MASTER . . * . *

Kenichi Sonoda

* . * . .ANIMELODIES. . * . *

* . * . . POSTERS . . * . *

* . . SPECIAL . . *

El-Hazard

* . . GRAPH NOVEL 3 . . *

Alas de Guerra sobre Japón

* . * . . MANGA . . * . *

Compañera nueva; por Gus

. * . . MANGAMBAZOS . . * .

* . * . . OVA`S 3 . . * . *

Ah! My Goddess

* . * . . ART GALLERY . . * . *

Bastard!!Guardress Kazushi Ilustrations

* . * . . SECCIÒN ROL . . * . *

* . * . . ROL GAME . . * . *

* . * . . MANGA . . * . *

Tiras còmicas, por El Chibarras.

Sumario

Sentimos los retrasos del número anterior, pero es que los exámenes (como bien sabrá todo el que sea estudiante) no perdonan y para nosotros eso es lo primero pues el fanzine nos hace divertirnos pero no nos da de comer. Espero que balláis pasado unas felices Navidades. Ya se que es tarde, pero más vale tarde que nunca. Por si alguien no se fija en la numeración de las páginas, le diremos que en algunos ejemplares la página 7 fue sustituida por la 8, y es que a la hora de imprimirlos, los duendes trastocaron los originales o fueron unos inútiles currantes, quién sabe.

Por último y para aprovechar el hueco, voy a hacer una queja pública, y esto va a una de nuestras más fervientes compradoras Inma- que nos da todo el dinero en duros para pagar exacto; te dije que lo diría, Ja, Ja, Ja que malo que soy. *ELF*

STAFF (O ALGO PARECIDO)

PRESIDENTE, SUPERVISOR Y MAQUETACIÓN: Esteban Martín "ELF" (El Elfspielberg)

DIBUJANTE Y REDACTOR JEFE: Julio Adán "El Chibarras" (El Speedy Gonzales)

DIRECTOR JEFE Y EDICIÓN: Jorge Díaz "HOTMIND" (El Amigo de BU)

REDACTOR Y GRAPADOR: Jose Luis Moya "MOY" (El Acusica)

REDACTOR E ILUSTRADOR: Gustavo "Gus" (El Pikolín)

REDACTOR Y ART-BOOKERO: Toni "Purrúl" (El Tumaca)

No hay variaciones, quizás...

EL FLASH

A partir de este número no haremos diferenciaciones en las noticias con respecto a su lugar de origen, sino que os las presentaremos todas "revueltas", eso sí, se especificará de qué mercado son en cada caso.

REVOLUCIÓN SHOJO.

Parece que los editores occidentales comienzan a apostar por el *shojo-manga*, no sólo en España, sino que ya llegan a USA nada menos que cuatro cómics dedicados -que no exclusivos- a las lectoras féminas. A saber: **The Changeling** y **They were Eleven** son dos historias de ciencia-ficción que harán las delicias de los discípulos del Tío Sam (El primero de ellos es de **Shio Sato** y ha sido publicado por la revista mensual **Animerica**). Las otras dos historias que desde ya mismo pueden leer los *yankees* no son otras que las famosas - aquí- obras de Keiko Nishi: **Promise** y **Since You´ve Been Gone**, editadas en España en un mismo álbum de la mano de Planeta.

GODZILLA D.E.P.

Así es, parece que el insigne saurio de la Toho Co. nos deja para siempre, o al menos en su versión nipona. El "asesino" es un bichejo de lo más... raro, llamado Destroyer. Pero los fans de Godzilla no deben preocuparse, ya que los *"gringos"* ya están preparando otra película con él como protagonista.

¡AH! TAIHO SHICHAUZO

El otrora corriente manga de Kosuke Fujishima, Taiho Shichauzo, sigue su carrera imparable hacia la popularidad y la consagración, con la aparición de la cuarta OVA de la serie que cuenta las andanzas y correrías de **Natsumi** y **Miyuki**, las dos policías Tokiotas más famosas y atractivas del mundo. Pero aquí no acaba todo, se está montando un "tinglao" de lo más misterioso y del que solo se conoce el nombre: *" Taiho World"*.

LA PRINCESA SHAMÁNICA.

Seguimos en Japón, y lo hacemos con una nueva serie de 6 OVAs. **Tiara** es una heroína de un universo paralelo: *Guardian World*, donde nos mostrará sus poderes - viene con mascota y todo ¡oiga!- En el staff se encuentra gente que participara en **El Irresponsable Capitán Tylor**.

SAILOR MOON ¡¡S!!

Sí amigos, sí. Aunque no os lo creáis, ya podemos disfrutar - aunque sea en el patético Antena 3 - de S.M.S.

HOKUTO NO KEN

Más buenas noticias para los aficionados españoles. La película de imagen real de El Puño de la Estrella del Norte llega ya mismo al mercado patrio.

PARA VERTE MEJOR (...)

Akazukin Cha-Cha, la caperucita roja japonesa, ha visto ya convertida su exitosa serie de TV a una colección de OVAs.

MY MARI

Después de desaparecer en Septiembre la versión *radio-drama* del manga de Shueisha, Victor Entertainment se decide a adaptarla a una serie de OVAs que constará de 3 partes. La historia es una mezcla de comedia y ciencia-ficción y cuenta las aventuras de un estudiante brillante, **Hiroshi**, que construye un super-androide, **Mari**, igualita que una compañera suya -muy sexy por cierto- en clase de tenis. Está dirigida por Tomorui Mochizuki, quien ya estuviera presente en el reparto de, por ejemplo, Ranma 1/2.

RURO Y SU ESPADA

Ruro No Kenshin (la espada de Ruro), el primer manga serializado en el Shonen Jump, acaba de ser estrenada en serie de TV allá por el lejano Oriente. Mola. Por cierto patearos las librerías, que ya llevan 7 volúmenes recopilatorios, así que ¡ a por ellos!.

La historia está ambientada alrededor de 1860 a comienzos de la **Era Meiji**, con los últimos *samurais*, ya sabéis, después de la caída del *Shogún*, la época de las luces... el comienzo de la occidentalización japonesa.

En el staff hay gente como Michiru Shimada (Taiho Shichauzo) o Furuhashi como director (Ranma 1/2, Fatal Fury 2, Taiho Shichauzo).

CITY HUNTER SPECIAL

Con el subtítulo de *The Secret Service* nos (bueno, a nosotros no) llega el último *TV special* de City Hunter en el que Ryo trabaja en equipo con una bellísima (bueno vale, buenísima) agente llamada Ana, de la república de *Gainam*.

FAMOUS DETECTIVE CONAN

¿Os acordáis de Yaiba, la maltratada serie por las publicaciones del medio, de Gosho Aoyama?. Pues desde el 8 de enero pueden disfrutar en Japón -claro- de la adaptación a TV del manga, de Aoyama, en el *Weekly Shonen Sunday*. Cuenta la historia de **Conan Edogama**, un estudiante con una peculiaridad: se transforma en **Shinichi**, un universitario.

No sé, no sé, le concederemos el beneficio de la duda. Las voces son interpretadas por Minami Takayama, para cuando es un niño y por Kappei Yamaguchi cuando es adulto.

RUMOR, RUMOR...

Se dice, se cuenta, se rumorea, que podrían llegar a aparecer películas -para el cine- de **Tenchi Muyo!**, **Armitage III** y **Macross Plus**. (Hala Esteban, ya puedes poner esa foto tan bonita de Macross).

MADE IN HONG KONG

Es el nombre de un nuevo sello de Manga Films, que se une a los ya famosos Anime Video, Strong Video, etc.. En Made In Hong Kong podremos encontrar los filmes de Bruce Lee, Jackie Chan, Chow Yun-Fat y John Woo entre otros de muchos que los amantes a este tipo de cine sabremos aprovechar. Para empezar y abrir boca: **Once Upon A Time In China**, una producción de Raymond Chow.

¡Prepárate para una nueva invasión amarilla!.

Por último mencionaros que ya está previsto el último trabajo de Kia Asamiya, "Steam Detectives", comenzará en el Shonen Jump por allá del otoño. Se trata de las aventuras de un detective -Narutaki- y una bella enfermera y su robot -LynLyn-, pasando por

peligrosas y dramáticas escenas, defendiendo la ciudad de los ataques de los demonios.

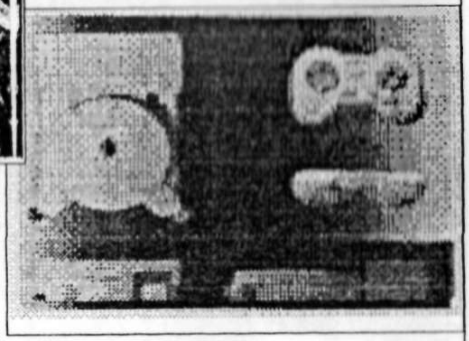
VIDEO GAMES

Para los fans del trabajo de **Akemi Takada** -entre los que me incluyo- ha aparecido un CD-ROM para Macintosh con ilustraciones de la genial artista, que abarcan desde **Creami Mamy** a **Patlabor**, pasando por K.O.R. entre otros. Su nombre **My Stella**.

TOH SHIN DEN 2

¡Sí, por fin! dentro de "ná" nos llega a España el juego de lucha más espectacular de todos los tiempos para nuestra **PlayStation**. Aparecen 5 nuevos luchadores; 3 de ellos seleccionables: Tracy, Chaos y Gaia (el malo de la 1ª parte) aunque creo que **Sho** no sale. Cuenta con una realización técnica envidiable, destacando el increíble juego de luces que se produce durante los combates y una bonita intro.

¡ Aparece el primer modelo de la carcasa de lo que podría ser la



PlayStation 2

¡Ah!, para los amantes del verdadero arte, consultar en la sección de los gambas del Nº46 de super juegos (es que uno tiene su ego).

Julio Adán "El Chibarras"

(ELF.-Si no fueses tan lento no te pisarían las exclusivas.)

Dominion Tank Police

De nuevo tenemos entre nosotros a esos chiflados policíascon sus locos cacharros en dos nuevas **Ova´s** que forman parte de un total de seis entregas de **lasobrevalorada** obra de **Shirow** en manga, pero vayamos por partes. Al igual que las anteriores entregas de la serie animada no se trata de la adaptación del manga original sino historias cortas que vienen a ser un complemento o continuación al mismo manga que edita **Norma** actualmente (curiosamente la primera parte también coincidió con su salida en video) pero que no altera en nada su argumento básico. La **Tank Police** ahora reforzada con el práctico modelo **Bonaparte** de la infatigable Comandante **Ozaki**, sigue sembrando el terror tanto entre los delincuentes como entre los ciudadanos de **New Port** que solicitan sus servicios, por lo cual se enfrentan a innumerables denuncias que les obligan a reducir sus efectivos armados y facilitar así una escalada criminal que resulta ser el peor remedio para los sufridos habitantes y más aún con un robot militar medio loco suelto por la ciudad...

En la segunda entrega, las sexy hermanas-gato (lo mejor, ñam, ñam) presencian un asesinato de una mujer que resulta ser una antigua compañera de **Leona**. Ella al conocer lo sucedido decide investigar el caso con la firme oposición de sus superiores, que ante la persistencia de la Comandante Leona toman la decisión de suspenderla del servicio, pero ello no será un obstáculo para resolver un misterio en el que se encuentra involucrada una importante empresa.

Lo mejor: Un increíble avance en el diseño de los personajes unido a una suave animación y una música sencillamente deliciosa.

Lo peor: Sansón tenía su punto débil en el pelo, Aquiles con su famoso talón y el genial Shirow en los guiones y su desarrollo, porque es demasiado lo que nos quiere contar y concentrar en lo mínimo, con lo cual llegas a desesperarte y terminar aburriéndote Aún así, en estas Ova´s se nota su esfuerzopor reducir los detalles y dar agilidad a las historias pero, vuelve a caer en el exceso, o más bien en el defecto, porque la historia es de lo más simplona que he visto últimamente y la media hora que dura cada historieta se me hizo eterna.

Una lástima, pero esta historia no da más de sí. Quizás con los años...

Antonio Vega "Purrúl"

Chicos como nos han dicho que el sexo vende y como a nosotros queremos vender muchos más ejemplares, en vez de otra novela gráfica (que vendría en este espacio) os daremos la segunda entrega de mangas eróticos. Si recordais hace dos números os hablé de este tipo de mangas y os enseñamos imágenes de un tomo japonés llamado Sailor Moon Paradise, en este número os hablaré de otro libro titulado X Parodies.

Este libro de ilustraciones (que no es como el de Sailor Moon porque en este sólo hay historietas), además de historias que tratan de parodias de mangas con éxito también hay ilustraciones grandes ("algunas muy, muy grandes") que como ya os comenté en la anterior entrega no están hechas por autores conocidos sino por aficionados al manga como nosotros. En esta historias se ven los secretos, los gustos y las inclinaciones sexuales mejores guardados de nuestras más queridas heroínas como: las Sailors, Chun Li y Cammy, Belldandy, Nadia..., y otras que no son famosas pero que están muy bien dotadas.

Pero no os hagáis muchas ilusiones porque estas imágenes están debidamente censuradas por los "puritanos" Japos, bueno, el libro es recomendable para los amantes del manga erótico aunque no sea una maravilla sus imágenes os pondrán al rojo vivo.

Jorge Diaz "Hotmind"

GODDESS
ピクッ
ヒロ
ウッ
PSSS
2

JAPÓN, PERO MIRA QUE ESTÁ LEJOS JAPÓN

En el anterior capítulo dejamos abandonados a Hiruko. Después Izanagi e Izanami tuvieron como hijos a las ocho islas del Japón, aunque luego nacieron otros. Japón fue conocida como Oho-Ya-Shima-Kuni (la tierra de las ocho grandes islas).

Cuando Izanagi e Izanami dejaron de parir países, comenzaron a dar a luz Kami (dioses). Entre estos destacaban: "El Varón Celestial Que Soplaba", "El Joven Del Viento", "El Gran Poseedor Del Océano", "Las Olas De Espuma", "El Que Divide Las Aguas Celestiales" o "El Distribuidor Del Agua" (Ame-No-Mi-Kumari-No-Kami), así como dioses de las montañas, puertos y valles.

Todos los dioses del mar que nacieron, recibieron el nombre de Watatsumi "Los Señores Del Mar" y es posible que fueran dragones.

Después del dios -atención al nombre- "Dios Del Barco Hecho Con El Árbol Del Alcanfor De La Roca Del Pájaro" también conocido como "El Barco Del Pájaro Celestial" nacieron dos grupos de ocho dioses hasta llegar a "Los Dioses De La Alimentación De La Gran Princesa".

Posteriormente nació el Dios del Fuego Kagu-Tsuchi. Durante el nacimiento de este quemó gravemente a Izanami y esta enfermó y murió.

De vómitos de Izanami surgieron "El Príncipe De La Montaña De Metal" y "La Princesa De La Montaña De Metal".

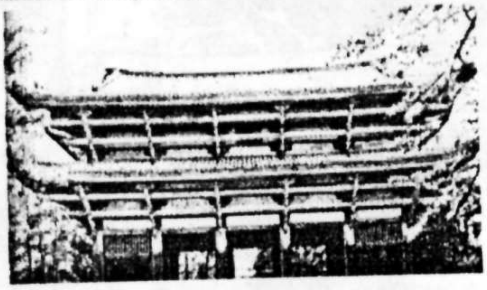
De sus heces surgieron los dioses del barro (aunque más bien deberían ser los de la mierda por su origen) "El Príncipe Del Barro y La Princesa Del Barro". De su orina reptó Mitsu-Ha-No-Me "La Mujer Que Produce Agua" que era un dragón, lógicamente de agua.

Tras la muerte de Izanami, el corazón de Izanagi se llenó de dolor y de ira, desenvainó su gran sable y decapitó como venganza al dios del fuego. Le cortó en tres pedazos de los que salieron sendos dioses, así como también de las gotas de sangre que salpicaron las rocas cercanas salieron otros dioses, igual que de la sangre que escurría por el filo del sable *(ELF.-Moraleja, Ojo a lo que haceis, que podéis llenar el mundo de dioses.)* y de entre los dedos de Izanagi. Los dioses que nacieron de las gotas de sangre que escurrían por la espada, por citar algunos, fueron Kura-Okami "Dios Dragón De Los Valles" que controla la lluvia y la nieve; Kura-Yamatsemi "Señor De Las Montañas Oscuras" y Kura-Mitsu-Ha "Serpiente De Agua Oscura".

Después de matar a su hijo, Izanagi partió hacia Yomi "El Arroyo Amarillo", el Hades oscuro del submundo para volver a ver a Izanami.

Y hasta aquí queda todo dicho por este número, se pone más interesante que un culebrón. No olvidéis nuestra siguiente cita en el número que viene en vuestras librerías favoritas.

Gustavo Lara "Gus"



DOOMED MEGALOPOLIS

Esta serie de ova´s, se han hecho en honor al seismo que asoló de terror y angustia a la ciudad de Tokyo, más preciso, en el norte de **Kanto** en 1923. El desastre que ocasionó este terremoto, nunca pudo desaparecer en los recuerdos de los angustiados supervivientes. A partir de aquí, los autores de las más diversas materias, empezaron a crear leyendas sobre este suceso, he ahí, Doomed Megalopolis; más tarde, Tokyo volvió a ser un lugar de temores durante la segunda guerra mundial, explicando así la apariencia de algunos personajes. Esta es, una historia original de **Hiroshi Aramata** y con diseño de personajes por parte de **Akinori Tendo.**

La aventura transcurre en Tokyo durante 1908, donde un extraño personaje vestido con un antiguo uniforme militar, tiene el proposito de despertar el espíritu guardian de **Taira No Masakado** y conseguir así su mayor propósito, se trata de **Kato**, un espíritu maligno, y su misión. Para así provocar la ira de este y la destrucción de Tokyo. Ante este está el espíritu renovador del alcalde de Tokyo, el cual busca también la paz espiritual de la ciudad, quien manda llamar a un famoso hechicero -el **maestro Hirai**- quien nota la presencia maligna de Kato y sus sirvientes, convirtiendose así en su primer enemigo. Según transcurre la historia, aparecen los personajes más importantes, como **Yoishiro**, encargado de cuidar los terrenos donde se encuentra la tumba de **Masakado**, y su hermana **Yukari Tatsumi**, uno de los personajes más importantes de la obra, ya que a traves de esta bella jovencita, Kato intentará llevar a cabo su propósito, pero ante esto, se encuentra al maesto Hirai, que tras una encarnizada batalla con Kato, a quien consiguió debilitar aún a pesar de que tal hechicero pierde la vida en la batalla; pero que no puede impedir que Kato se lleve a Yukari, con el fin de conseguir a traves de ella un hijo que tenga como herencia el poder maligno y el odio de su padre.

Yoishiro, enterado del poder maligno que su hermana lleva dentro del cuerpo, intenta matarla, pero un extraño recuerdo del pasado, se lo impide, haciendole decidir tener relaciones sexuales con su propia hermana. Cuando **Yukika**, la hija de Kato, tuvo una cierta edad, su padre intentó conseguir de nuevo su propósito a traves de ella, pero esta vez se encontraba allí **Kamo**, un alumno del hechicero, quien intenta impedir que Kato

llegue hasta la tumba de Masakado y su hija lo despertara, pero no fue así, y el espíritu guardian mató a Kato y destruyó la ciudad por una serie de terremotos.

Gracias al alcalde, Tokyo sufre una época de renovación, pero de nuevo esta renovación se ve interrumpida por Kato, el cual provoca el nerviosismo del dragón subterraneo, quien causa varios terremotos en las obras subterraneas del metro. Una familia de sacerdotes, manda a una de sus hijas para combatir a Kato y protejer a Yukika, se trata de **Keiko**, que con la ayuda de Kamo, consiguen vencer de nuevo a Kato, pero Kamo no sobrevive al enfrentamiento.

Pasado el tiempo, Keiko esta siendo educada por su madre, Yukiro, quien resultará ser un intermediario de Kato. Los deberes que la muchacha estaba realizando, estaban relacionados con el comportamiento de la luna, tal comportamiento, es aprovechado por Kato, para así conseguir su propósito -por enésima vez-, y de nuevo ante este fin se encuentra Keiko, quien resultó ser en realidad Bodisama, la sacerdotisa de la piedad, consiguiendo así vencer a Kato de una vez por todas.

Explicado así la trama de las ova´s, pensareis que no se trata nada de otro mundo, pero os equivocais, ya que se trata de una de las mejores series que ha invadido nuestra tierra, procedentes del oriente.

La animación es sensacional, y en algunos momentos hasta increible, y gracias a los efectos especiales, provoca una dudosa mezcla entre la realidad y la ficción que nos hace entrar de lleno en un estado de intriga y alucinación. Pero como cabía esperar, al llegar hasta nuestras tierras, la traducción de esta historia, ha sufrido un proceso de desgaste, llegando a provocar algunas confusiones en el desarrollo de la historia. Pero claro está, no se puede tener todo en esta vida. Además, existe una pelcícula en imagen real que sigue fielmente el desarrollo de esta, excepto el final que la destrozan, de todas maneras, no es nada especial. Bueno, a partir de aquí, y de el modo en el que hubieraís conseguido estas ova´s, a mí me es igual, pero eso sí, disfrutadlas de la mejor forma que podais.

Jose Luis Moya "MOY"

CLAMP

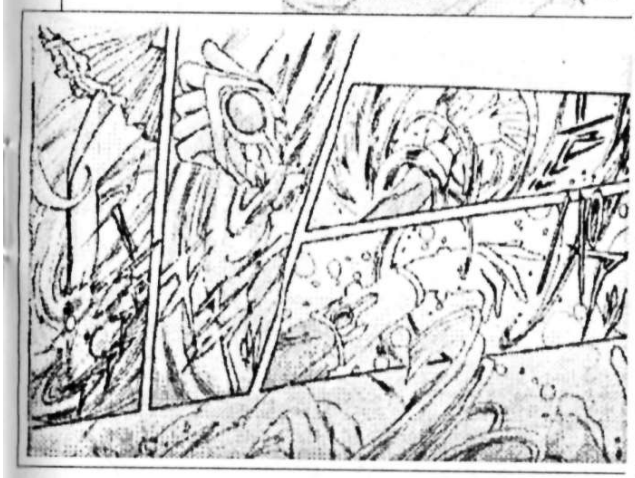
Aprovechando la inminente y esperadísima salida de **Magic Knight Rayearth**, obra cumbre de las **Clamp**, que será publicado en el**Shonen Magazine** junto a su nuevo cambio de look -como nosotros-; Y tras su exitoso paso con **X/1999**, publicado por**Planeta** en una miniserie de tres números -y esperemos que no sea el último- en este macroreportaje que os hemos preparado, os desvelaremos todo lo posible acerca de las Clamp. Daremos paso a la información

de su bibliografía, sus obras y su modus operandi, para crear esos magníficos mangas predestinados a gozar del éxito y la fama, ¡Allá vamos!.

BIBLIOGRAFÍA: Estudios de manga y anime, como todos sabéis, los hay a patadas, de principio se me vienen a la cabeza el **Bird Studio** de Toriyama, el **Studio Ghibli de Miyazaki** o el **Crown Studio** del Fam, coñas aparte, alguien por un casual conoce el número de personas que componen las Clamp y sus nombres, no vale decir: Oh sí, pero ahora no me acuerdo, lo leí en el Pronto; Sinceramente no, verdad, pues aquí estamos nosotros, para desvelaros sus identidades. Todo comenzó cuando estas mismas estudiaban en el instituto, más concretamente en Kansai, donde **Nanase Okawa** (la líder) y una gran amiga suya -**Tamayo Akiyama**- conocieron a tres chicas más en el Club de Astronomía (¿dónde sino?), estas eran **Mokono Apapa** -decir que parece ser un pseudónimo-, **Mikku Nekoi** y **Satsuki Igarashi** Mokona -la única que había estudiado Bellas Artes, Satsuki y Mikku ya habían probado el éxito con una serie de historias cortas en la revista del Club. Finalmente, se llegaron a reunir hasta once personalidades para aunar esfuerzos, aunque posteriormente se quedarán en siete, colaborando como novatas, **Nanaso Sei** y **Reeza Sei.**

Su primer trabajo firmado como Clamp fue un manga de 46 pág. **Seiden**- publicado en la revista South. Ya a principios de la década de los 90 llegaron a tener una confirmación definitiva cuando lograron un prestigioso segundo puesto -por delante de Akira y por detrás de Rumiko- en la clasificación de nuevos autores. Clamp empezó a crear un exitoso Shojo Manga. No necesitaré decir que todas son chicas y que firman sus obras como Clamp, aunque son apodadas como las **"reinas del Shojo"**. El núcleo fundamental de este

estudio son las cuatro mujeres que lo crearon; como ya he mencionado, Nanase Okawa -quien no dibuja nada- es la líder y tiene a su cargo los guiones, quienes reúnen la presentación de personajes y los elementos fantásticos. Nanase tiene un estilo propio -nada cotidiano- a la hora de crear historias, por ejemplo: **X** está previsto que dure 22 volúmenes, tantos como arcanos mayores hay en una baraja del Tarot. Satsuki Igarashi es la encargada de llevar las ideas de Nanaseun guión dibujable. Mokona es la que se encarga del dibujo, para ello ha



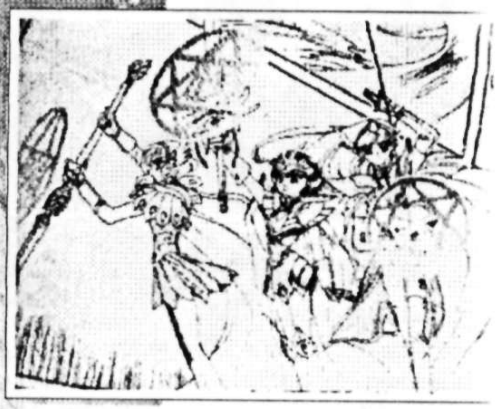
estudiado; su dibujo capta las emociones y junto a sus magníficas ilustraciones, no hay nada más que alabar, es perfecta. Su ayudante es Mikku, quien da los toques humorísticos con sus **Chans -SDs-** decorando las páginas de sus obras. Su popularidad llega a todos los géneros y sexos pues no están orientados únicamente a un público shojo, pues a los shonen (chicos) también los atraen (que me lo digan a mi), sobre todo por esos diseños de féminas que no se comportan como cualquiera sino que atraen con sus alardes de heroicidad.

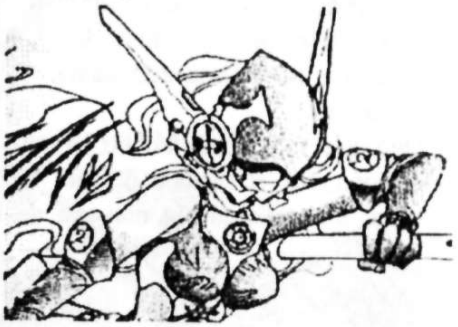
OBRAS: Sus obras se pueden contar con los dedos de la mano, pero su fama no. Su primer gran paso fue **Rg Veda o Seiden** -fantasía épica- basada en una antigua epopeya hindú, **Rig Veda**; se publicó en un manga de 10 volúmenes. Es una historia llena de magia y violencia debido al enfrentamiento entre clanes por el control del mundo mientras que a su vez los dioses también lo hacen. El general Taishaku -dios del trueno- y Ashura Oh -dios del cielo- que con la ayuda de Sashi -su mujer- se combaten y logran matar y sustituir al Nuevo Dios. Su hija, Ashura, trata de hacer realidad una leyenda en pro de venganza, unir a seis héroes representando a seis estrellas para hacer decaer el reinado de Taishaku. Estos a su vez son los protagonistas tanto del manga como de los dos Ovas publicados en uno por Manga Video. Deciros que poseen una obra cómica pero que no se a ciencia cierta de cuando data, su título es **Gakkuen Tokkei Deukanon**. Más tarde llegó **Tokyo Babylon**, empezado como manga, aunque a pesar de haberse publicado 7 volúmenes aún continua. El argumento es básico; la existencia de personas con poderes psíquicos capaces de mover objetos con la mente o tocándolos en un futuro Japón. Subaru -protagonista- es miembro de una familia de investigadores psíquicos (quienes curiosamente aparecen en X) que trabajan para la policia. Existen también dos Ovas. Por entonces apareció **Naoko Takeuchi** y sus Sailor Moon, y las Clamp para demostrar que eso de "reinas del Shojo" no se lo dieron por su cara bonita, publicaron en 1993, Magic Knight Rayearth. Hikaru, Umi y Fuu se ven envueltas en un combate a muerte con los demonios de Zagard en defensa de la princesa Esmeralda. Tan popular se hizo que apareció muy pronto en la TV como serie. Su tópico es más paródico que romántico. Los personajes actúan con la entrañable ayuda de una mascota -Mokono (os suena). Su último éxito ha sido X o X/1999, manga que se publica en Asuka. Estas dos últimas vendrán explicadas mejor después, pero antes deciros que, otra obra, **Fushigi No Kuni No Miyuki-Chan** empezó como un manga de 8 pág.. publicado en la revista New Type. Una chica cae en un

agujero y aterriza en el País de las Maravillas, donde vive unas ciertas aventuras. No se planeaba su continuidad, pero fijaos, las masas que mueven estas chicas, tuvo éxito. Así pues se continuó, sus siguientes aventuras vienen a ser una sucesión de parodias de otros mangas donde sólo aparecen chicas imponentes además de sus respectivos personajes, así como sus técnicas de lucha; decir que en una de sus aventuras todos los personajes se dedican a lanzarse Ha-Do-Kens a diestro y siniestro en una cocina. Aunque el sistema de enfrentarse a los problemas de Miyuki es chillar. Se siguió pidiendo más y se editó un video de 30 min. con dos canciones y producido por Kadokawa Shoten & Sonycon personajes diseñados por Tetsuo Aoki. Ya sólo queda decir que sus obras van muy a tono con los gustos de su público, o sea, un producto de **calidad superior**.

Magic Knight Rayearth 1 y 2 Magic es la renovación del estilo del shojo de romance, espada y brujería. Apareció en la revista mensual Nakayoshi -Kodansha. **Hikaru Shidou, Fuu Hououji** y **Umi Iyusaki** son transportadas a otro mundo mientras visitaban la torre de Tokyo. **Kref**, un joven sacerdote, les anunciará lo que el destino les depara. Elegidas por la princesa **Esmeralda** para luchar contra el reino de **Zagard** quien la he secuestrado, serán armadas con unas legendarias armas: Para Hikaru una espada mandoble, un sable para Umi y Fuu será armada con un arco, el cual será sustituido por una espada en su adaptación a la pantalla producido por **TMS** y con supervisión de las Clamp. Las super deformaciones agilizaran el elemento narrativo añadiendo un toque de humor. Su éxito fue inevitable, pues tras editar el único volumen en formato de lujo que existía, apareció una segunda parte inmediata. Este segundo volumen se está publicando actualmente en Japón con formato de lujo, recortables de los personajes junto a sus fichas, añadiendo la de los personajes inéditos. La obra comienza igual que la anterior, con la torre de Tokio en la primera viñeta, y viéndose de nuevo transportadas al mundo anterior y volviendo a ser armadas pero esta vez todas con espadas, mandobles o semejantes; aparecerán personajes nuevos al igual que secuaces de Zagard a través de unas viñetas cargadas de belleza y cariño.

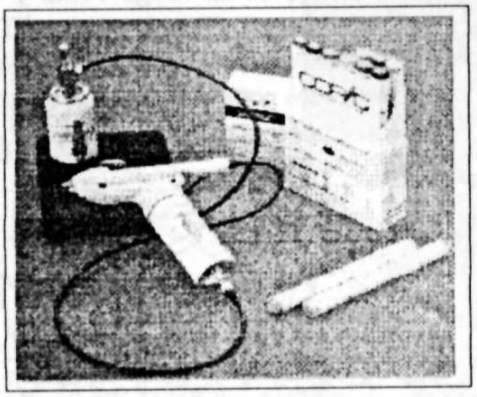
X/1999: Enfrentamientos de poderes cósmicos y ocultismo, representados por dos grupos, los **Dragones del Cielo y de la Tierra** representados ambos por siete humanos, a cargo de dos sacerdotisas. En el centro se encuentra **Kamui** que se ve envuelto en un conflicto al no tener una alineación clara -tiene un ala de ángel y otra de demonio- dependiendo de él el destino de su amigo Fuma y su hermana, Kotori. Kamui regresa a Tokyo tras seis años de ausencia y al igual que todos los componentes de cada grupo, tiene poderes particulares.





X es una historia ambiciosa, seria y apasionante con un guión muy complicado. Adaptada no como Ova pero sí como película dirigidaq **Rin Taro** y corriendo el diseño de personajes a cargo de **Nobutero Yuuki. Esteban Martín "ELF" & junto a Hotmind y Purrúl en colaboraciones especiales.**

MODUS OPERANDI: El estilo de dibujo de las sorprendentes chicas Clamp, es algo peculiar, pero no muy distinto a la forma en que desarrollan sus más inesperadas y relevantes obras



los demás autores de moda, pero eso sí, dentro de su estilo, existen algunos detalles algo desconocidos para nuestra generación de otakus, para ello este artículo, en el que intentaremos dar respuestas a los misterios que las Clamp esconden celosamente.

Algo que me llamó mucho la atención, fue el tamaño de las hojas, mientras que la mayoría de los

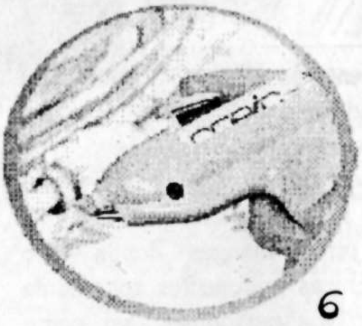
1

autores famosos y no tan famosos utilizan una din-A3 para conseguir esos detalles que tanto nos dejan alucinados en sus dibujos, las chicas Clamp utilizan una **din-A**

2

4, consiguiendo igualmente esos detalles. El material de dibujo es muy simple, para el diseño, boceto o como preferáis llamarlo, utilizan simplemente un **portaminas** que ha de ser mágico, ya que unos trabajos tan increíbles tienen que llevar consigo algo de magia. Para su repaso utilizan una **plumilla** muy fina para los detalles más delicados, con un tramo perfecto, y para las partes más llamativas y principales, utilizan una plumilla más gruesa, dando un tono increíble. A la hora de rellenar los trabajos, utilizan unas tramas tan bien introducidas, que ni siquiera pensareis que son tramas, os habréis dado cuenta en X/1999, esto en el blanco y negro, y cuando se trata de color, utilizan un **aerógrafo**, pero no uno cualquiera, ni como el que conocemos nosotros, ya que el aerógrafo corriente, es el que utiliza pintura líquida de acuarelas o de cualquier otro material, pero el que las Clamp utilizan para sus dibujos, es un aerógrafo en el que se introduce un rotulador especial, muy líquido, que se dedica a expulsar la tinta de este dando un acabado de lo más sorprendente. Éstos también son utilizados para rellenar y al ser tan aguados dan un resultado perfecto sin rastro alguno de trazos. Para enmascarar las zonas en las que no desean que salpique tinta del aerógrafo, utilizan un forro especial que se emplea para ese cometido -forro enmascarador. Después de este proceso que preferiero denominarlo como arte, la mayoria de las empresas que nos importan sus obras, se dedican a trasformarlas -desafortunadamente-, quitándole toda su belleza.

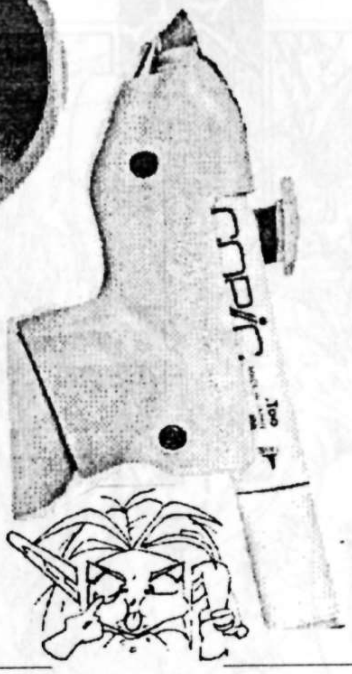
3



6

4

5

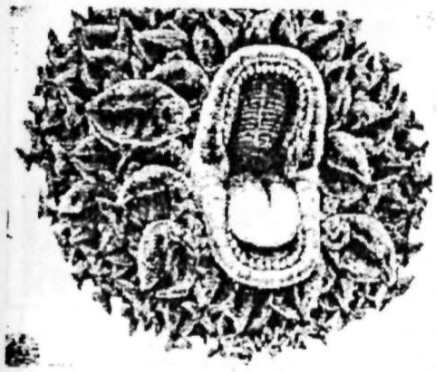


Jose Luis Moya "MOY"

GON, EL TYRANOSAURUS CABRÓN

Supongo que al oir este nombre recordareis a ese pequeño y mamón dinosaurio que el gran Masachi Tanaka creó para todos sus fans, pese a que son pocos, siempre seguiran apoyandolo, verdad Gus.

Esta obra está recopilada en España por el momento en tres volumenes,



gracias a ediciones La Cúpula aunque lo podemos ver editado en el víbora.

Esta fue la obra con la que **Tanaka** consigió llegar a lo más alto de su carrera, pero antes de esta, el desesperado autor publicó una serie de obras cortas con la que los lectores no se sintieron contentos, haciendo así que fuera un completo fracaso, entre ellas podemos encontrar Flash -obra en la que mezclaba la ciencia-ficción y las aventuras de samurais- creada en 1986, en este trabajo, Tanaka empezó a crear su propio estilo, más tarde reflejado en Gon.

Otro de sus intentos antes de llegar a su obra estrella, fue U.P.O.

(Unidentified Prince Objet) creada en 1990, pero su trabajo no llegó a su fin, viendose interrumpida por el desagrado del público lector. Y ya en 1991, fue cuando Tanaka vio hecho realidad su objetivo, y se vio entremezclado con los grandes autores del momento, la obra que le llevó al estrellato: Gon. Ese pequeño dinosaurio que consigue salir de cualquier embroyo. El argumento de esta obra, se ve influenciado por la atracción hacia los saurios que en esos momentos arrasaban la mentalidad de casi todos los habitantes del planeta.

Esta historia trata de una pequeño dinosaurio que se ve de repente y sin explicación del autor en una época moderna con animales contemporaneos, la mayoría más grande que él pero más debiles en cuanto a fuerza, ya que resuelve todos sus problemas a base de fuerza bruta, sobre todo, no hay quien se interponga en su ataque con el cabezón. Sus historias son cortas y con alto contenido humoristico, tan pronto Gon se puede encontrar en la panza de un tiburón como se le puede encontrar pegandose con un oso, pero eso sí, en cuanto al apetito, tiene un cierto parecido con Goku, más vale comprarle un traje que invitarle a comer, y respecto al sueño, *no comment*, y luego me suspenden el Ingles, que incultos.

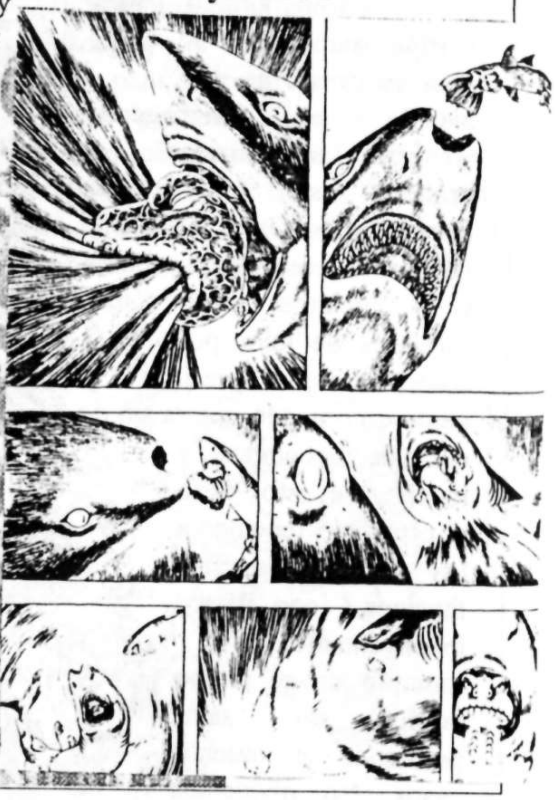
De seguro, que es una obra facil de leer, incluso para los más analfaburros -careciendo de dialogos- está desarrollada completamente por imágenes, muy buenas en los escenarios y los animales, los cuales mediante su rostro simplemente, nos muestra su personalidad.

Para esta obra, ya se ha estudiado la posibilidad de exponerlo mediante el anime, pero todavia no se ha llegado a un proyecto definitivo, y muchos se preguntarán cómo podran expresar la personalidad adecuada para un dinosaurio con tales caracteristicas, el dia que lo saquen en pantalla, todas nuestras preguntas quedaran resueltas, pero ante todo ¿por qué Tanaka cogió

un dinosaurio tan feo como

protagonista? esta pregunta siempre quedará en el aire, ya que no se lo prodré preguntar personalmente.

Jose Luis Moya "MOY"



La Opinión Del... Redactor

Aquí estoy yo, a las 1:45 de la madrugada del viernes al sábado, escuchando la BSO de Totoro (Tonarii no to-to-ro to-too-ro...) y dispuesto a redactar ya (por fin) este artículo -que si no Elf capi se enfada, ¿sabéis?- el tema que he elegido para este número ha sido el del futuro de los fanzines sobre Manga. Creo que es interesante ¿no?.

Con la llegada de **Dragon Ball** a las TVs autonómicas se produjo un fenómeno difícilmente repetible, y mucho menos superable. Empezaron a surgir por doquier numerosas publicaciones hechas por aficionados y/o fanáticos de dudosa calidad, unos y otros con bastante mérito, encabezando a todas una bautizada con el nombre de **Japan Anime Fanzine**, cuyo artífice, Sergio Herrera,ha dado el paso a "profesional" (las comillas van porque escribe en Kabuki). La mayoría de estas revistas caseras no pasaban del primer número, pero otras sobrevivieron y permanecieron en la brecha. (Nosotros ya llevamos seis números. ¡No está mal!).

Ahora, unos cuatro años después han aparecido tres o cuatro publicaciones de editoriales profesionales y los fanzines han disminuido en número vertiginosamente. Y aquí es donde se nos plantea el interrogante: ¿revistas o fanzines?. A primera vista, las revistas tienen la batalla ganada (de hecho me temo que a primera y a cualquier otra vista); formatos de lujo, portadas a color, dibujos preciosos y gente escribiendo que, a fin de cuentas, entienden, y mucho, de esto. Pero al otro lado tenemos a los probrecitos fancines, con estos inconvenientes (aunque en el último punto no salen perdiendo en muchos casos. No olvidemos que los redactores de revistas han forjado su carrera en fancines de mugrosas fotocopias) y con ventajas que una revista no tiene; en primer lugar, el más importante de todos: Imparcialidad. Un fancine no va a elogiar una serie en concreto con fines meramente comerciales. Además de sacar algunas exclusivas de vez en cuando y de poder **escribir como te dé la gana y de lo que te dé la gana** Ningún censor va a venir con la tijera (y a Esteban "EHK" lo atamos y ya está). Estas y otras características son las que cubren a los fancines con un halo de romanticismo.

Yo, personal y sinceramente, me decanto por los fancines, y mientras muchos compran Kabuki, Otaku u otras paparruchadas, yo sigo comprando **Manga Zone** al que por mucho que por aquí se le critique, sigue siendo un fancine y no una revista de una editorial (¡que se lo curran muy bien, vamos!). Y es que en el fondo soy un romántico. Pero la elección, como siempre, es vuestra.

Julio Adán "El Chibarras"

(no me cambies nada que ya te conozco, Esteban)*(ELF.- No me cambies nada ,no me cambies nada, a que te censuro esta sección.)*

MASTER KENICHI SONODA

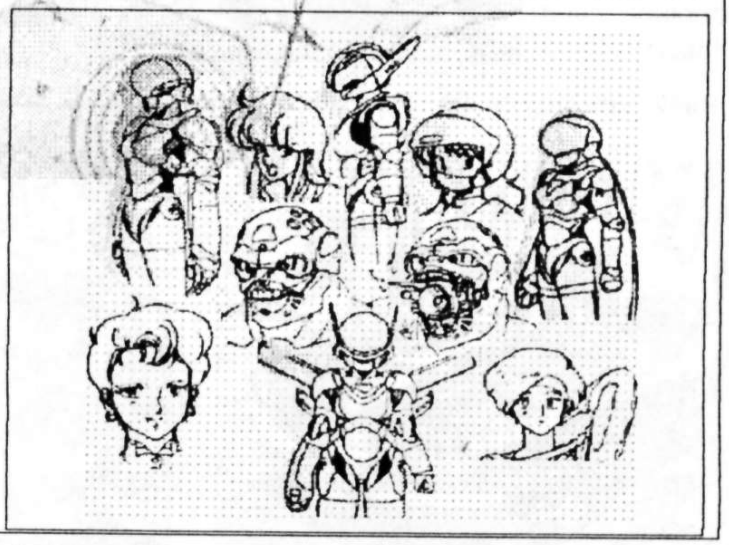
Armas, mujeres guapas, alta tecnología, bandas criminales, etc... todo esto y más os podréis encontrar en los mangas y animes de este mítico autor, en los que la aventura y el crimen son peculiares entre las hojas y las pantallas de todas sus obras, ahora, abramos las puertas al mundo mágico de Kenichi Sonoda.

Kenichi Sonoda nació en 1962. Este publicó una serie de obras cortas, las cuales le llevaron hacia el camino de la fama; entre ellos podemos encontrar Vtol (Vertical Take Off and Landing, despegue y aterrizaje vertical), otras de las cosas que le llevó al conocimiento del pueblo, fue el diseño de personajes para varios anuncios publicitarios como **Neko Mini**.

En 1985, se introdujo en **Artmic**, una compañía dedicada a la animación, donde colaboró en el diseño de personajes de **Wanna Be´s**, pero esta producción no trajo consigo mucho éxito, y más tarde, en 1986 apareció la más famosa de estas, se trataba de **Gall Force**: Eternal Story, basada en el manga de Hideki Kakinuma. Gall Force, cuenta la historia de dos civilizaciones distintas, una de mujeres (Solenoides) y otra de monstruos (Paranoides). Los últimos destruyeron el planeta Caos donde residían las mujeres, reduciendo así la población a seis mujeres y más tarde a tres, quienes encontraron un planeta perdido en el universo al que le llamaron Tierra. En este planeta se consiguió procrear al único ser masculino fruto de la unión de los dos pueblos. Más tarde aparecieron los distintos capítulos de esta serie, **Destruction** en 1987 y en 1988 **Stardust War**.

En 1987, los productores de los ova´s de **Bubblegum Crisis**, decidieron dejarle el trabajó a este gran autor, siendo un gran éxito. La historia comienza por la culpa de un gran y desolador terremoto en el año 2025, la ciudad fue reconstruida en seguida gracias a la **Genom Corporation** y a sus humanoides (los Boomers), cada uno con distintas características, el último trabajo de esta organización, propietaria además de gran parte de Tokio, es la fabricación de Boomers de combate para contrabando con países en guerra, pero esto no es secreto para algunas personas, causándoles así una desaparición repentina, provocando una invasión de Boomers asesinos.

En un principio, el problema de la empresa Genom, es la lucha por el control del láser orbital SD, una potentísima arma, que para su control, se necesita la colaboración de una pequeña Boomer llamada Cynthia, quien contiene los controles del SD, y para evitar que este arma caiga en malas manos, están unas jovencitas con armaduras de última moda, gracias a las cuales, cada una tiene unos poderes sensacionales.



En el año 1989, **Artmic**, viendo los resultados de Sonoda, le permite realizar su propio proyecto, **Riding Beam**, en el que ya empieza a notarse su pasión incontrolada por los coches. En 1991, aparece el manga **Gun Smith Cats**, siendo publicada en la revista Afternoon por parte de **Kodansha**, y actualmente planeta está publicando la segunda parte en la Shonen Mangazine. Esta vez la historia transcurre en Chicago, donde dos jovenes luchan por la justicia, a veces por razones de dinero, y otras colaborando con la policía. Estas son Rally Vincent, de 19 años, quien como tapadera, posee una armería. Su gran empeño al trabajo, provoca que sea la mejor cazarrecompensas de la zona, y Minnie May de 17 años, quien con su corta edad tiene una gran especialidad en explosivos y en encubrir armas en los lugares más remotos, gracias a sus capacidades para el trabajo y con la ayuda de algunos informadores, son capaces incluso de resolver los casos más difíciles.

Unas de las características más peculiares de este gran autor, es el cuidado que Sonoda procura tener en los planos, perspectivas, encuadres, etc, procurándose así una mayor rapidez e intriga a las escenas de lucha impregnadas en el papel de sus obras. Gracias a estas características, sus trabajos son fáciles de comprender. Esta última obra, está completa de violencia, cadáveres, fuertes explosiones e incluso de sexo, una obra bastante completa. Su estilo de dibujo, ha sido intentado copiar, y algunas veces conseguido, por muchos de los grandes autores en el mundo del Anime y del Manga, un ejemplo es Ranma 1/2. La forma de dar sombreado, es bastante simple, utilizando para ello varios tipos de tramas grises, pero eso sí, metidas de una forma bastante llamativa, pero lo que más podría llamar la atención es la forma del dibujo, controlando por completo las proporciones de los personajes, y sobre todo el saber que tiene Sonoda sobre las más diversas armas que existen en el mercado, demostrándolo en las anotaciones de los márgenes de sus mangas, y por último el poder que tiene en los dibujos de las maquinarias de cuatro ruedas, e incluso en las motos, esto último me lo hizo ver un amigo de clase, quien sabe bastante de estos monstruos pero llamativas máquinas de dos ruedas.

Jose Luis Moya "Moy"

MÚSICA MELANCÓLICA

Está más que comprobado que la historia de la Amano es un fenómeno de masas en el país, y sino que se lo pregunten a cualquier caza-merchandising que se deja las tripas para conseguir cualquier material sobre el manga (los tomos japoneses son casi imposibles) el de las Ova's y en este caso los CD's. Me hubiera gustado empezar por el primero de los dos que existen (singles aparte) ¡¡Pero si conseguir este fue difícil...!! Título "Video Girl AI 2nd. Image Soundtrack -Memories-"
Ref.: SM Records Ref.-151, precio: 3500 ptas., Desglose: 17 pistas/46'23"
El CD es parte de la B.S.O. de la serie del cual nueve temas son dramas (temas hablados e interpretados por los doblADORES) y el resto cantados y/o instrumentales. Comienza con el primer drama en el que AI telefonea a Yota desde una cabina para expresarle sus sentimientos, pero una y otra vez es el contestador quien está al otro lado. El resto de los dramas son también llamadas entre el resto de los personajes, Moemi, Takashi, etc... (drama **telefónico**).

En alternancia con los dramas, tenemos los temas musicales que son de lo más "fresco" o nuevo, distinto como cualquiera de los que haya podido escuchar. Es el típico estilo anime-pop japonés aderezado con unas preciosas baladas, destacando la del popular grupo japonés **Nau-Katze** con el tema de la pista doce **Frozen Flower** interpretado principalmente con una guitarra eléctrica acústica y el melancólico dúo de voces de **Naoko Ilmura y Minako Yamagochi.**
Además, como es costumbre de Katsura, desde la emisión televisiva de **Wingman** (Allí sí, aquí no) interpreta un tema de todos sus mangas realizados al anime, en este caso, la pista número diez "Wada Minu Yume", y la verdad es que no lo hace nada mal, no.
Bueno, creo que ya he terminado, siento ser tan escueto pero es que no me da más hojas para esta sección el rata *(ELE- querrás decir "querido")* del dire, pero aún así espero que os hayan entrado ganas de conseguirlo, porque es una joya. Por cierto, hay un tema, el sexto concretamente, del que estoy seguro es una versión de una canción de **Phill Collins o George Michael**, aclaradmelo, por favor.

Antonio Vega "Purrúl"

Adán Art©96
FAM
FAM
S.O.S.
あたしのなまえは
チバラスです

E. BISON
A. VEGA
JORGIEF
O. HAWK
GYUS
BLANKMOY
FAM
FIGHTER II

神秘の世界 エルハザード

EL-HAZARD
The Magnificent World

(Por enésima vez y esperemos que definitivamente, intentamos aquí el amigo Jorge y Yo escribir el artículo por que el ordenador está hoy que no nos quiere).

Para este número os he preparado un reportaje, de lo más interesante a mi entender, sobre una de las series de anime de moda y que de no haber desaparecido **Cartoonia**, tal vez podríamos haber disfrutado algún día.

Pero para solucionar esto, aquí estamos nosotros. ¡Ah! además os tengo preparada una entrevista con el responsable de la serie: **Ryoei Tsukimura**, autor, entre otras, de Tenchi Muyo! ¡En exclusiva!

El Hazard es una serie de acción, aventuras, fantasía y amor, que cuenta una historia sobre cuatro personas transportadas a un mundo fantástico y misterioso.

La trama está ambientada en Arabia, lo que le da un toque de frescura y originalidad de agradecer. Por cierto "El", significa "ciudad".

***Makoto Mizuhara**:
Makoto es un estudiante brillante. Como curiosidad decir que habla el dialecto de Osaka. Es el prota de la historia.

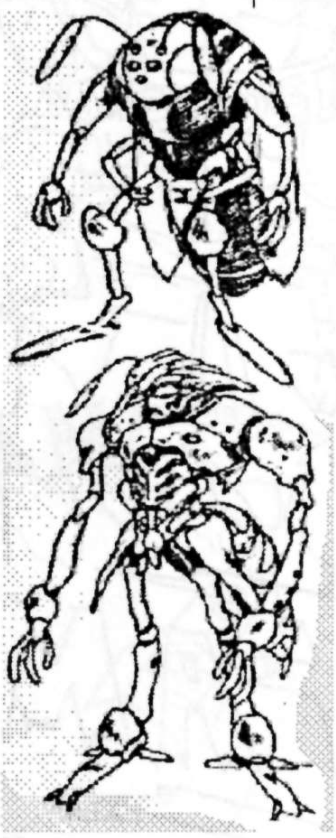
***Katsuhiko Jinnai**:
Es *todo lo contrario a Makoto*; egoísta, mezquino... Se declara su rival.

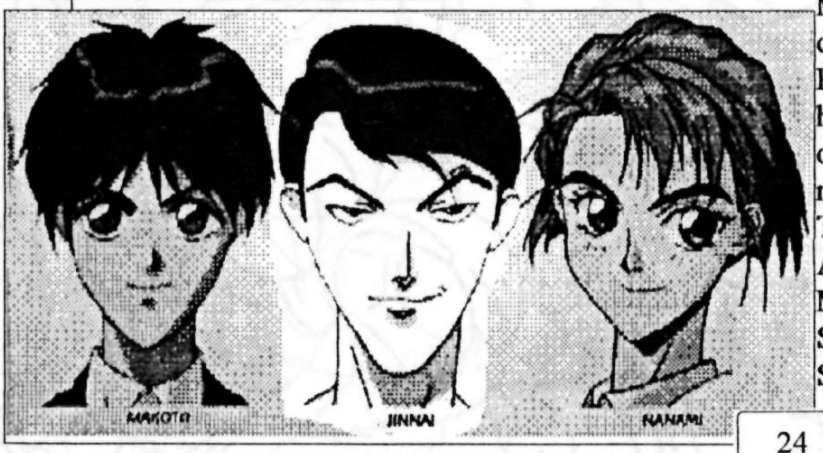
***Nanami Jinnai**:
Es la hermana pequeña de Katsuhiko. Difiere bastante de su hermano mayor.

Estos son tres de los protagonistas terrestres. Pero aquí no acaban, son muchos más, hasta completar un elenco de personajes de lo más dispar y diverso.

ENTREVISTA A RYOEI TSUKIMURA:

Guionista de **Tenchi Muyo!** y creador de El Hazard, Ryoei Tsukimura ha trabajado en otras obras de renombre como: **Tetsujin 28, Mr Ajikko, Moldiver, Blue Seed y Aozora Shojotai**.





Ahora os ofrecemos una entrevista publicada en **Anime Fx**.

P- ¿Qué objetivos tenía en mente cuando empezó a escribir Tenchi Muyo! para TV, después del éxito de los OVA's y los CD Drama?

R- Cuando empezamos había tres conceptos que realmente quería enfatizar. Lo primero, queríamos que Tenchi llegara con la misma facilidad tanto para los otakus como para el resto de espectadores. Después, quería que fuera una serie colorista, fresca, cómica. Finalmente quise aprovechar la regularidad y duración de una serie de TV para desarrollar todo el potencial de los personajes, mostrar su personalidad. En sólo una serie de 26 episodios, fui capaz de escribir la serie entera y dejar algo de misterio para los últimos episodios, por lo que el espectador entenderá mejor la historia si la ve entera. El otro gran aspecto para mí, fue que desde que la serie de videos apareció, fue escrita por el Sr. Kageshima y pude mostrar mi apreciación de ambas series, cómo un escritor conecta con otro.

P- ¿Puede explicarnos que hace un guionista en un anime?

R- Bien, según en qué caso. En Tenchi, los conceptos y caracteres fue trabajo de otras personas, pero yo quise crear mis propias historias usando esos personajes, justo como el guionista de Batman 3. Desde que creé **Shinki No Sekai El Hazard**, esos personajes, esa historia y esos conceptos son todo mi propio trabajo: ¡Yo he creado ese mundo! He bautizado a los personajes, inventado sus personalidades, decidido el título en ingles: El Hazard the Magnificent World. He disfrutado realmente creando mi propio mundo.

Ha sido una experiencia maravillosa para mí; ¡como guionista no hay muchas oportunidades para hacer esto!

P- Aparecen ecos, repercusiones de *The Arabian Nights* y *El Ladrón de Bagdad*, ¿Le ha influenciado mucho en su trabajo?.

R- Sí, al principio cuando hablé con el Sr. Hayashi, el director, quería un mundo de influencia Árabe como fundamento y esperaba tener el gusto de las fantasías arábigas en el resultado final.

[...]

P- En Aozora Shojotai, los personajes son más adultos que en Tenchi, y tienen dificultades en su vidas. ¿Supuso esto más dificultad en su trabajo?.

R- Aozora Shojotai es más realista que Tenchi, pero el proceso en el trabajo del guión es igual. Algunos de los *seiyuu* (actores de doblaje) son los mismos en ambas series. Mitaka ha tenido un pasado terrible, pero cuando comienza a conocerse a sí misma, lo supera. Ryoko es el mismo tipo de carácter, aunque Mitaka es más humana; Las escribí a la vez, y las voces las hace el mismo *seiyuu*.

P- ¿Suele trabajar con mitología y misterio? ¿Lee este tipo de material?.

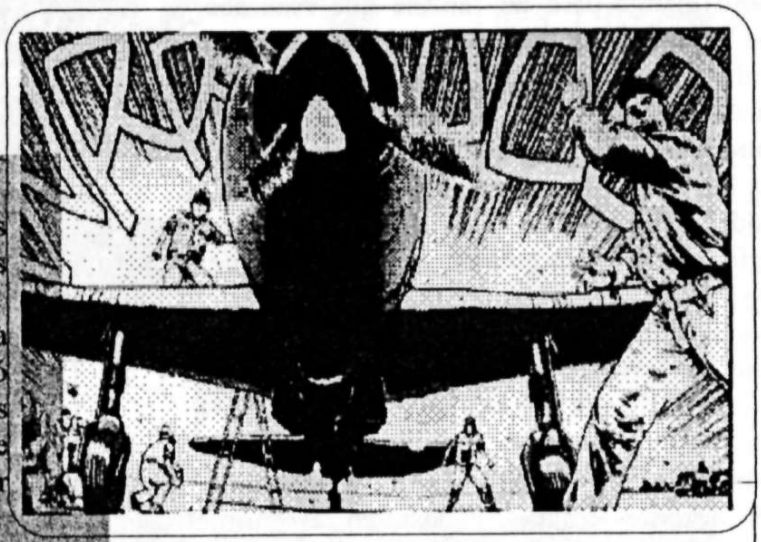
R- Bien, la parte mitológica en Blue Seed fue el trabajo principal del productor y del director, eso era su elección. Pero yo tengo que tenerlo en cuenta, ya que su trabajo puede deformar o dificultar el mío propio.

[...]

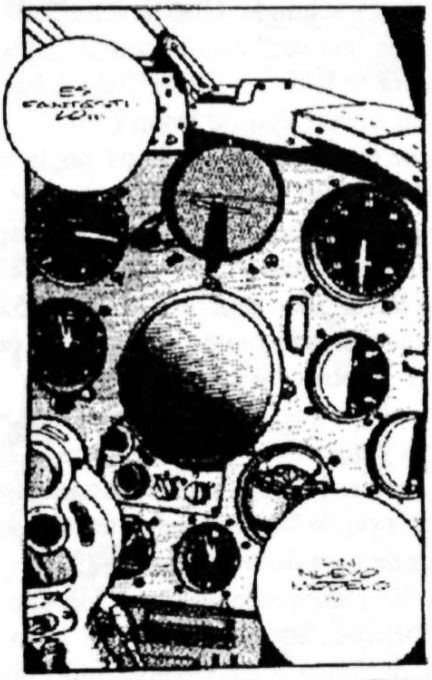
Hasta aquí os podemos reproducir de la entrevista con el Sr. Tsukimura, para que así podáis disfrutar de un mayor número de ilustraciones de El Hazard

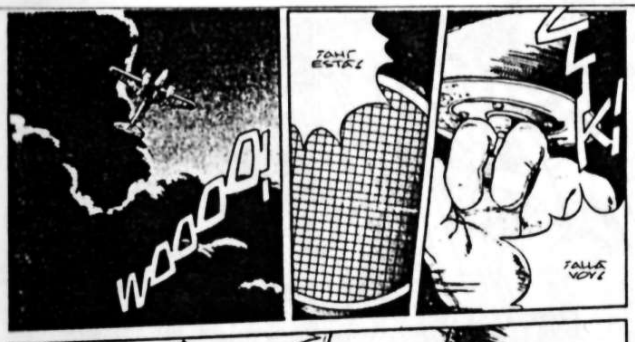
Julio Adán " El Chibarras "

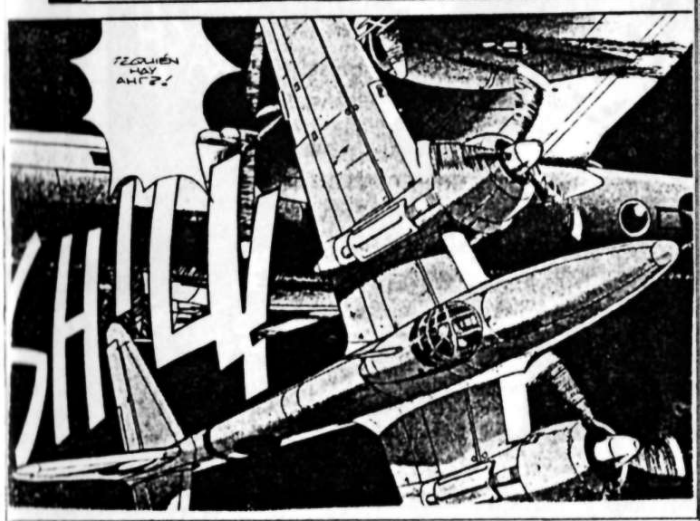
ALAS DE GUERRA SOBRE EL JAPÓN



En un país formado por islas, y aislado de los continentes por los mares y océanos, las dos únicas formas de comunicacion son la marítima y la aérea.
La invención de los aviones destruyó la íntima relación de los japoneses con sus barcos, y se creó una increible fascinación por un medio que les permitia llegar rápidamente a los últimos confines de los demás continentes, que les facilitaba romper definitivamente con esa sensación de aislamiento.
El avión fascinó a los japoneses y en su versión militar se convirtió en un auténtico mito. Se sintieron unidos a él como los músicos a sus instrumentos, o los vikingos a sus barcos. Quizás en el corazón de los kamikaces había un inmenso sentimiento de morir junto a sus aviones y que los viejos marineros debian morir con sus barcos.
Sin comprender esa unión espiritual entre el hombre y la maquina no se puenden entender las historias que aparecen en esta novela, historias que como en todo buen manga ponen más énfasis en los sentimientos de las personas que en los acontecimientos que se producen. Estos mangas aparecierón originalmente en la revista **Model Graphix**, revista que se dedica al maquetismo y junto a otras obras del mismo autor: **Seijo Takizawa**, autor al que conocemos muy poco (algunos ni le conocerán, pero nosotros si le conociamos que os creeis) porque a nuestras manos sólo ha llegado esta obra, en la que a lo largo de las viñetas nos representará los verdaderos sentimientos y miedos que sufrieron los propios japoneses a lo largo de esa Gran Guerra.






¡¿QUIÉN HAY AHÍ?!
SHIII

De **Seijo** sabemos que nació en 1963, que sus grandes pasiones son ver películas y dibujar **shojo manga** para un fanzine que realizaba con unos amigos (vamos Chibi a lo mejor tú también llegas a publicar algún comic). Que su primer comic se llamó: **El Ki-108 remodelado no regresa**, que fue publicado en 1990 en la revista antes mencionada, Model Graphix; en esta revista aparecen páginas de diversos autores, entre ellos **Hayao Miyazaki** que publicó originalemente en esta revista su **Porco Rosso**.

Seijo Takizawa publica regularmente en esta revista sus manga bélicos.

Esta novela (que incluso esta documentada en libros bastante bien informados) se divide en tres historias cortas, situadas en el mismo plano temporal (la segunda Guerra Mundial) pero que no tienen nada que ver las unas con las otras.

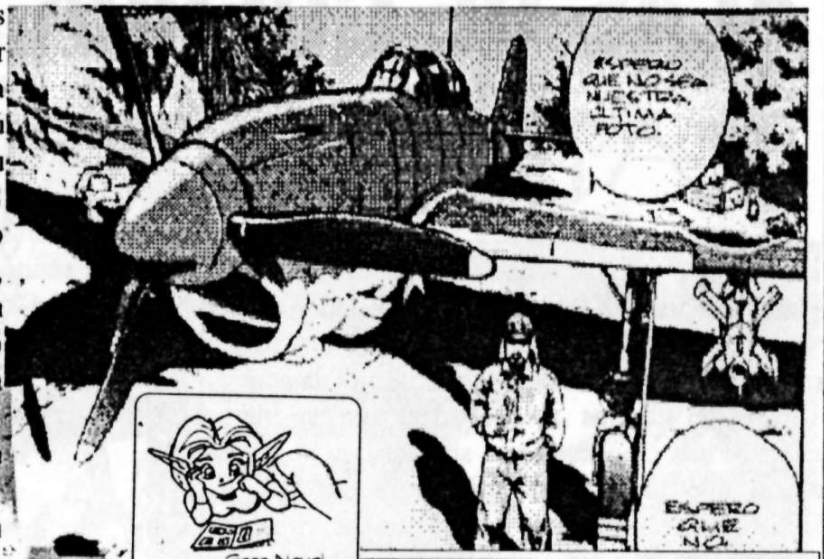
La primera trata de un Alferez, el cual es encargado de pilotar un nuevo tipo de avión (Ki-108 remodelado) y evitar que los B-29 americanos no tiren otra bomba atómica en Tokio.

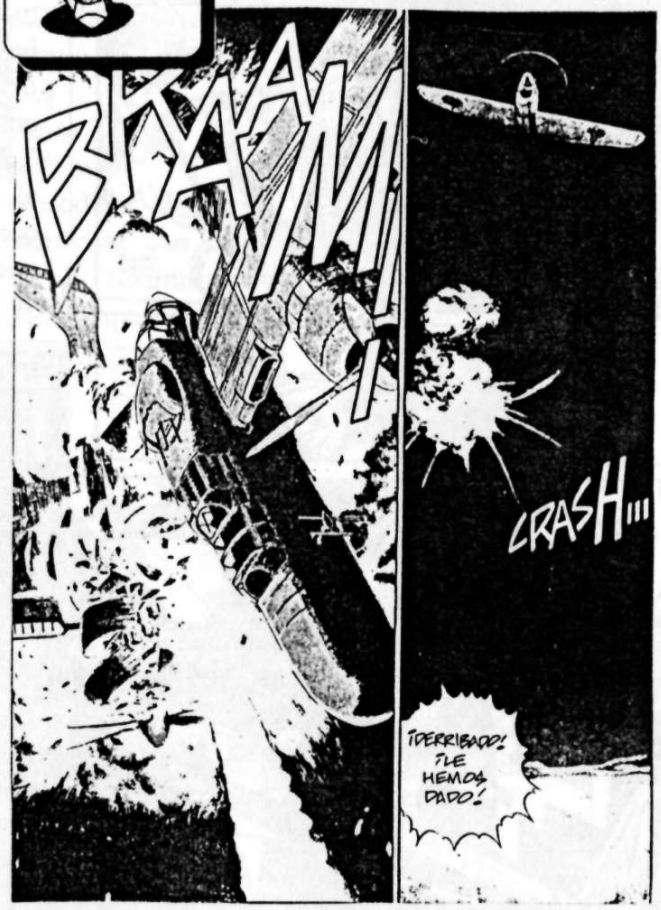
La segunda historia va de que los japoneses están fabricando un nuevo tipo de avión, el Ki-94II que podría llegar a superar al Ta-152H que era considerado el más rapido del mundo, pero este avión no sería pilotado por los japoneses, sino por los americanos porque los primeros se ven superados tras la derrota y posterior rendición.

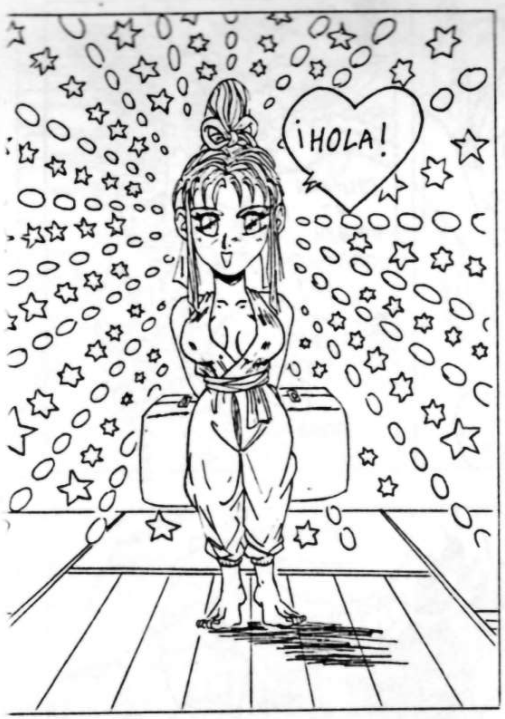
Y la tercera nos cuenta que los japoneses ha inventado un nuevo tipo de bomba que es teledirigida la cual va a ser utilizada para destruir a los B-29.

La novela recomendable para los fanaticos de los comics bélicos, los amantes de la historia y para los amantes del buen manga, sobre todo por las historias que cuenta y no tanto por el dibujo (sobre todo los personajes, porque dibuja unos aviones geniales y muy realistas), aunque es una novela muy muy buena. *(ELF.- Capullo, y que pasa que no mencionas lo bien metidas de las tramas en las escenas bélicas. Es que uno tiene que estar en todo, por algo soy el jefe.)*

Jorge Díaz "Hotmind"






¡HOLA!

¡¿Y ESTA QUIÉN ES?!
NO LO SÉ PERO ESTÁ MUY BUENA

NO ME TOQUE EL CULO
ES QUE NO ME LLEGA EL BRAZO MAS ARRIBA
ESTA ES GEKKŌ*. Y A PARTIR DE AHORA ENTRENARÁ TAMBIÉN CON NOSOTROS
月光
GEKKŌ.
PALABRA JAPONESA QUE SIGNIFICA "LUZ DE LUNA"
NOTA DE GUS.

COMO VEO QUE TIENES BUEN FONDO FÍSICO, APROVECHAREMOS PARA SALIR A CORRER AL BOSQUE.
FONDO NO SÉ. PERO DESDE LUEGO FÍSICO SÍ QUE TIENE

ASÍ CORRIENDO AL AIRE LIBRE ENSANCHAMOS PULMONES Y PECHO.
NO CREO QUE ELLA NECESITE ENSANCHAR MÁS SU PECHO
NO

¡¡QUEREIS
DEJAROS DE COMENTARIOS ESTÚPIDOS!!

VENGA, VENGA
VAMOS, VAMOS
HOP
UF
HOP
HOP
HOP

VAYA MIERDA DE KIMONO. SE ME ESTÁN ROMPIENDO LOS BAJOS DE LOS PANTALONES

TIRA CÓMICA by GUS
TRAGON BALL
MIRA VEGETA, TE VOY A ENSEÑAR EL NUEVO NIVEL DE PODER QUE HE ALCANZADO
PRRRRRROT
SIEMPRE IGUAL. CADA VEZ QUE COMO JUDIAS LO MISMO

¡HALA! AHORA LA MANGA*
*ESTA EXPRESIÓN NO SE REFIERE AL COMIC JAPONÉS; NI A QUÉ COJA ALGO QUE NO ES SUYO, TAMPOCO A UNA ZONA COSTERA DE VERANEO; ESTÁ ALUDIENDO A UNA PARTE DE LAS PRENDAS DE VESTIR.

JODER, Y AHORA QUÉ HAGO
ROMPE LA OTRA Y POR LO MENOS TE QUEDARÁ IGUAL

CUIDADO CON LA RAMA
¿QUÉ RAMA?

¡PLAF!
PTUF.
YA LA HE VISTO

¡AY POBRECITO! ¿ESTÁS BIEN?
¡TE HAS HECHO UNA HERIDA EN LA FRENTE!

ESPERA UN MOMENTO

¿ESTÁS MEJOR AHORA?
GGGGSÍ...

BUENO, YA ESTOY BIEN
NO SÉ POR QUÉ, PERO ME RECUERDA A ALGUIEN

¡UY! SE ME HA SOLTADO EL VESTIDO

¿¡QUÉ!?
¡YO TE LO PONGO!

¡¡QUIETOS DE UNA VEZ!! ¡¡ES UNA ORDEN!!

¡¡SI MAESTRO!! ¡¡SI SENSEI!!

¡EL VESTIDO SE LO COLOCARÉ YO!

¡QUIETO! ¡VIEJO SALIDO!

MENUDO MORRO TIENE EL VEJESTORIO ESTE

YA ESTÁ, YA ME LO HE PUESTO YO

¿¡QUÉ ES ESE RUIDO!?

¡¡OSTIA!! ¡¡UN DINOSAURIO!!

¡YEAH!

¡¡CORRED CORRED!!

PLOC

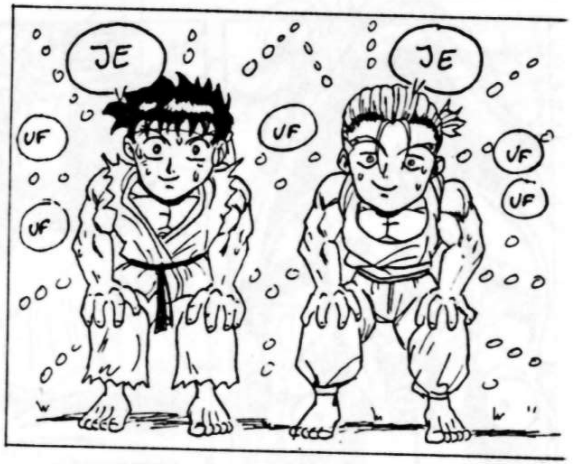
¡¡AAAAAY!!
BLOF

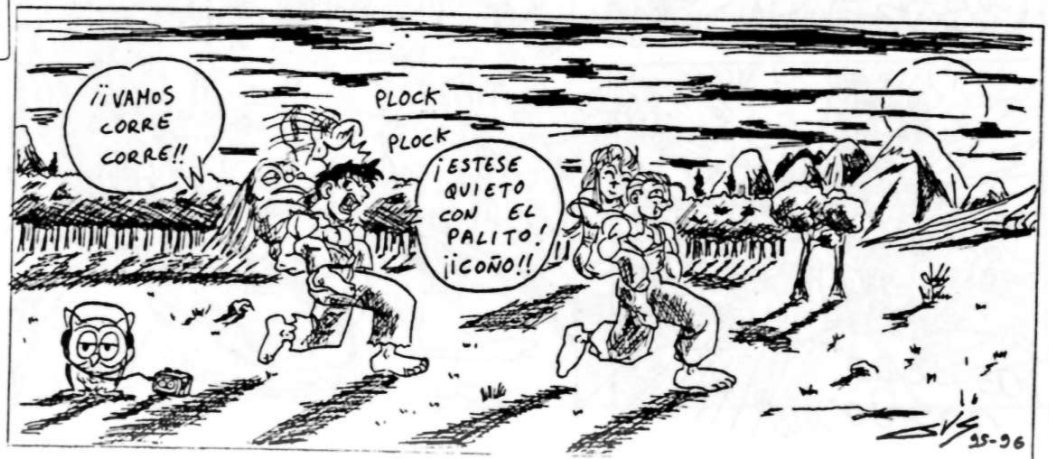
¡MIERDA! ¡¡GEKKŌ SE HA CAIDO Y TIENE AL TIRANOSAURIO EN LOS TALONES!! ¡¡HAY QUE HACER ALGO!!

¡OÑO!

*OKOTTA-HYÖ- KEN: 怒つた－ヒョウ－拳: GOLPE DE LA PANTERA FURIOSA

*OKOTTA-TORA-KEN: 怒つた－虎－拳: GOLPE DEL TIGRE FURIOSO





MANGAMBAZOS

Cuando esta sección comenzó su andadura por estos campos del Señor, reconocí que preferiría que no durara mucho, ya que esto

querría decir que no deberíamos pasar más vergüenza ajena (y propia) por las tonterías que soltamos quedándonos tan a gusto Pues bien, a estas alturas (ya ha llovido desde entonces), todavía seguimos con nuestros mangambazos, ¡y en pleno apogeo! Y os aseguro que no me como la cabeza intentando descubrirlos, vienen ellos solitos. Bueno, bueno, no digo nada...

*El irreductible e inimitable **Guillermator del Game 40** vuelve con nosotros (sabía que lo haría). Ahora resulta que a los fanáticos del manga se les denomina OKATUS (¡¿Eín?!). Para más inri lo dice dos veces seguidas. Y sin salirnos del programa decano de la radiodifusión española -pero sin ser su culpa, en esta ocasión es de Sony-, en la publicidad de mi anhelada PlayStation, mientras relataban las exquisiteces del fantástico **Loaded**, yo ojeaba el ejemplar Nº 44 de Super Juegos, el artículo que trataba sobre ese mismo programa y sorprendentemente, mientras yo lo leía, iba escuchando exactamente lo mismo en la radio ¡¡!!

*Tenía la esperanza de que descansaran un poco los chicos del Sr. Lara, pero ¡qué va!, no contentos con el desorden de páginas, el suicidio de **Kaioh Shin** por culpa de los trastornos psíquicos que le crearon y sus FUERTÍSIMAS faltas de ortografía (los más avispados lo cogeréis) han organizado un cacao en el resumen del Shonen Nº 17 de no te menees: han rebautizado a Keiichi, ahora se llama Yakumo y su hermana a dejado de serlo para pasar a ser una amiga. Por cierto, muy bonito el **Exon Depot.**

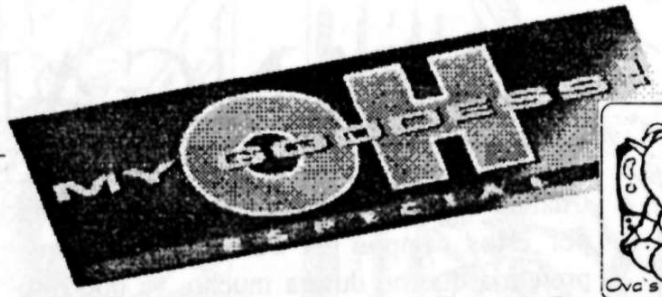
*Camaleón Ediciones quiere demostrarnos su vasto dominio de lenguas extranjeras y qué mejor manera para lucir su poliglotismo que escribiendo el título de **BOUM!**, el mangoide de Olivares, también en lengua nipona. ¡Qué bonito! ¿verdad? de no ser que en lugar de escribir *boum* han escrito *DOUM*. A ver niño, para mañana escrito 100 veces (¡qué chispa tengo!) *(Moy.- de mayor lanzallamas)*).

*Y ahora nosotros: Parece ser que el **VF2 Dancing Shadows** no es un CD de infografía, sino de música (bueno, no es para tanto. Ha sido un fallo pequeñín, acorde con el nuevo formato del fanzine).

Julio Adán "El Chibarras"

SUMARIO

3 **AHI MI DIOSA.**
Capítulo 12. Por Kosuke Fujishima.
Yakumo sigue sin encontrar la forma de ligar con Belldandy, pero una amiga le ayuda a vencer su timidez, organizándoles una cita frente al mar...



En el número 2 de FAM ya os hablé de la primera película de esta magnífica serie (que ya conoceréis todos por su aparición en el Shonen), y en él os explique que en Japón han salido 5 ova´s de **Aa! Megamisama** y aquí han llegado todos. Los dos primeros ya comentados en el número anteriormente citado y en este os voy a comentar los otros tres que han llegado a nuestras manos.

Los títulos son Ah! My Goddes 2 y Special la segunda parte es una continuación de la primera parte y el Special de la segunda; en la primera película aparecían **Keiichi Morisato** (que es el protagonista masculino de la película), **Megumi Morisato** (obviamente su hermana), **Belldandy** (que os voy a contar de ella que no sepáis ya, pero para los despistados deciros que es la más preciosa Diosa que hay), **Urd** (mal llamada Urdo, que es la hermana mayor de Belldandy), y si creías que ya habías visto todo espera a ver a la simpática **Skuld** (también mal llamada Sucurdo ¿¿??) la preciosa, graciosa, simpática y especialista en robots y todo tipo de máquinas, hermana pequeña de Belldandy, con estos personajes esa fantástica historia ya os podéis imaginar como es la película: una maravilla, fantástica, increíble (sólo con deciros que de mi lista de mejores películas ha desbancado del primer puesto a Totoro). Las películas aconsejables 300%, no os voy a contar nada de su contenido para que os las compréis y alucinéis vosotros con su animación, banda sonora (hasta nosotros la tenemos en CD), ambientación, colorido, las situaciones comprometidas de sus protagonistas, etc...

Bueno pues sólo me quedan decir los fallos de la peli ¿no?, pues la verdad que sólo he encontrado dos y ya os los he mencionado que son los nombres de las protagonistas Urdo y Sucurdo (la verdad es que esto de los fallos lo digo por que me ha obligado el Chibarras).

En definitiva una obra maestra gracias Sr Fujishima.

Jorge Díaz "HOTMIND"

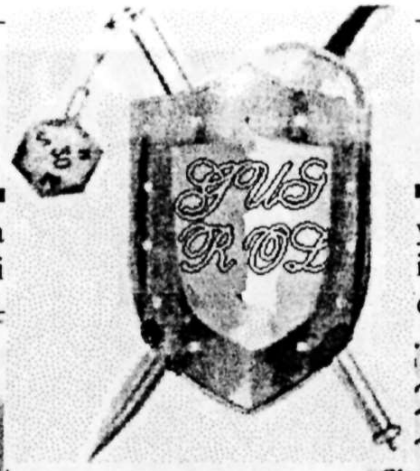
Una de las joyas que nos pudimos traer del Primer Salón del Manga, Anime y del Videojuego de Barcelona (aparte de la receta del Hot-Dog Jumaca), fue sin duda los Art-Books de Bastard!! Guardress Ilustrations Nude" & Comic, que recogen la trayectoria artística del genial Kazushi Hagiwara desde el año 1989 al 1995.
Presentados en una edición de lujo de tapa dura y una protectora cubierta de cartón (es lo menos para una obra de tal magnitud). El primer libro nos presenta las ilustraciones a todo color, y vaya colores, que Hagiwara ha realizado tanto para la promoción de sus principales obras -Bastard y Campus Guardress (la típica comedia de Instituto), que por cierto es inédita desgraciadamente para nosotros-, como para portadas de CD's y Ova's y por supuesto los tomos japoneses originales. A destacar las "curradas" fotos que aparecen de la particular colección de maquetas y figuras de resina de Hagiwara -por si no os percatáis, las figuras son de sus obras.
El segundo libro, y en mi opinión el mejor, por la sencilla razón de que me gusta destriparlo todo *(ELF.- Si hubieseis estado en su habitación, ¡Que desagradable!. Tripas por allí, tripas por allá. Ough!)*, contiene además de algunos extractos de dichos mangas y alguna obra corta como

Virgin Tyrant, un especial apartado titulado "The Bible Of Bastard!!" -demasiado pal body-, lo dice todo sobre la legendaria tierra de **Metallicana** y sus cruentas guerras (*ELF-Uy, que "kurto"*) entre hechiceros, demonios y humanos a manos del amigo **Dark Schneider** -no el del Madrid- y todo esto acompañado de fichas de todos los personajes, mapas, una guía de todas las magias y hechizos aparecidos y por aparecer con sus consecuentes efectos, y por supuesto los demoníacos monstruosos seres (curiosamente no aparece ninguno de la redacción) que acompañan tanto a D.S. como a las legiones de **Abigail**.
Así que vamos, ya os veo volando a las librerías en pos de él, que luego venís llorando con que no queda nada y es que debería ser un pecado el que no tengamos todos esta "Biblia"... ¡¡Dios mío, esto es un infierno!!

Antonio Vega "Purrúl"

UWUUUU!!
4

El Rincón Del Rolero



Hola roleros; por fin pude sacar la cabeza del water al bobo de mi dragón; sí, sí lleva ahí metido desde el anterior número. Pero vayamos a lo nuestro: Estas son las últimas novedades que tengo entendido que han salido o que van a salir:

-**M+D** parece ser la editorial que más fuerte ha apostado en novedades a pesar del bajón tan tremendo que está teniendo el mercado del rol últimamente, incluso la GEN CON'95 no ha conseguido fortalecerlo. Bueno, pues eso, a lo que iba, que doy más vueltas al tema que un tio vivo. Han empezado a salir las miniaturas y un suplemento de reglas del **Far West "Hogan´s Last Stop"**. El suplemento se divide en tres partes diferentes. La primera es la adaptación del juego sueco de rol **Western**, la segunda es la aventura que da nombre al libro y la tercera parte está compuesta por nuevas pantallas de juego. M+D ha sacado también dos nuevos suplementos para cyberpunk: **"Soldados de fortuna"** y **"Chromebook"**, otro mazo, **Doom Troppers : War Zone**. Y la novedad que a mi mas me ha impresionado es la adaptación de rol de nada más y nada menos que **Prishal Rage** Podremos divertirnos con este juego en una campaña de **AD&D**. Parece prometer.

Hoy también os voy a comentar una novedad en el mercado del CD-Rom para Pc. Se trata de la segunda parte de **Heretic**; Hexen: Beyond Heretic. Al igual que la primera parte, es un juego tipo Doom pero ambientado en una época medieval. En él, se puede elegir entre tres personajes (mago, clérigo o guerrero). Tiene muy buenos detalles y además consta de niveles superiores e inferiores en los que habrá que retroceder, avanzar... vamos, una ratonera.

Pero debéis tener cuidado pues también anda por ahí la versión corta. Y para que veáis si somos buenos, os estamos preparando el rol de Dragon Ball que os iremos dando en diversas entregas. Y hasta aquí... ¡Me cago en diez mil orcos!, el imbécil del dragón ha metido la cabeza en el microondas. ¡No, no le des al botón!....

Gustavo Lara "Gus"

* CURIOSIDADES MANGA *

Este reportaje dedicado a las curiosidades, por seguir con el tópico del número pasado en el que os mostramos "puntos" de la serie de Dragon Ball, en este que nos toca hoy seguiremos adelante con ellos. Como nota de aviso, deciros que todo esto que contamos aquí no es nuestro sino que ha sido obtenido gracias al volumen que El Estudio Inu publicó pocos meses atrás y que aprovechando que Planeta está reeditando esta serie en tomos, en el mismo modo que fueron publicados en Japón, y además, que lo vimos interesante, decidimos seguir adelante con ello. Así pues agradeciéndoles y con su y vuestro permiso os apuntaremos la página, volumen y las imágenes, quizás bromas de Papá Tori creadas adrede o sin intención en su mejor serie.

1/ Empezaremos con el tomo número 1 en el cual aparece la nave del rey Mikochan en el cielo. (pag. 47)

2/ En el tomo 3 aparece Suppaman, personaje de la serie Dr. Slump, que va a participar en el torneo de artes marciales. (pág.. 118)

3/ El enemigo de los cazafantasmas en su primera película también se apunta al combate. (pág.. 124)

4/ Freddy Mercury (Queen) observa a Goku y Krilín con interes. (pág.. 132)

5/ Entre el público del torneo se encuentra el rey Nikochan. (pág.. 161)

6/ Ya en el tomo 4 los protagonistas de El Mago de Oz, se apuntan a aparecer también en esta serie. (págs. 15, 53 y 127) y en la pág.. 90 el espantapájaros se deleita con la música de su walkman.

7/ Tomo 5. ¿Os suena la cara del Sargento Metálico? (pág.. 141)

8/ Tomo 6. Este va de fallos. El número 8 en la pág.. 37 tiene tres cicatrices en la cara y en la pág.. 38 en adelante sólo dos. Que rápido se curan.

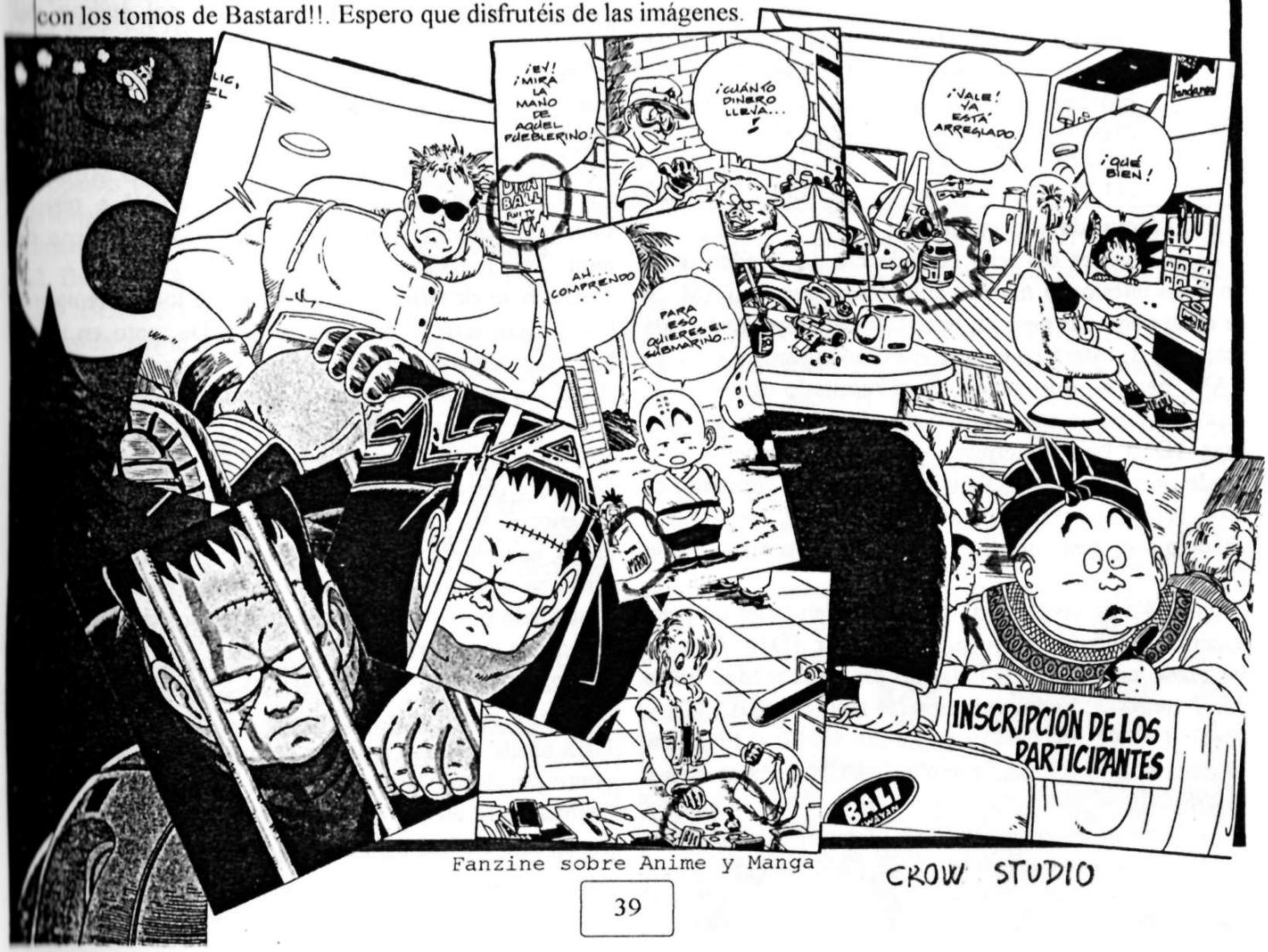
9/ En la pared hay un texto anunciando el primer capítulo televisivo de la serie. (pág.. 118)

10/ En la pág.. 129 aparece R2-D2 recargándose.

11/ En la mesa de la pág.. 133 hay una Super NES con un cartucho, ¿adivináis cual es?

12/ Super Mario sale anunciado en la bolsa de la pág.. 162.

Y hasta aquí son todos los tomos publicados en España, cuando hayan salido más, continuaremos al igual que con los tomos de Bastard!!. Espero que disfrutéis de las imágenes.



CROW STUDIO

CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

1. CARACTERÍSTICAS

1.1. FUERZA (FUE)

Permite evaluar la habilidad de base del personaje para levantar y transportar objetos. Condiciona las armas que puede utilizar, el peso que puede transportar o la magnitud de los daños que infringe en combate.

1.2. CONSTITUCIÓN (CON)

Es la medida de salud del personaje. Evalúa la resistencia y la cantidad de daños que puede soportar un personaje antes de morir.

1.3. TAMAÑO (TAM)

Representa la masa del personaje:

TAM	Altura (cm)	Débil	Medio	Fuerte
1	0-30	0-5	0-7	0-10
2	31-60	6-10	8-15	11-20
3	61-90	11-15	15-22	21-30
4	91-105	16-20	23-30	31-40
5	106-120	21-25	31-37	41-50
6	121-135	26-30	38-45	51-60
7	136-150	31-35	46-52	61-70
8	151-155	36-40	53-60	71-80
9	156-160	41-45	61-67	81-90
10	161-165	46-50	68-75	91-100
11	166-170	51-55	76-82	101-110
12	171-175	56-60	83-90	111-120
13	176-180	61-65	91-97	121-130
14	181-185	66-70	98-105	131-140
15	186-190	71-75	106-112	141-150
16	191-195	76-77	113-120	151-160
17	196-200	80-85	121-127	161-170
18	201-205	86-90	128-135	171-180
19	206-210	91-95	136-142	181-190
20	211-215	96-100	143-150	191-200

1.3.1. **Efectos de la corpulencia**:

-Los personajes de débil corpulencia no pueden tener un peso inferior al mínimo autorizado por su TAM. Si se quiere ser más pesado: tirar 1D6. Si el resultado está entre 1 y 3, estará en el peso máximo autorizado por su TAM, pero no por encima. Si el resultado es de 4 ó 5, será ligeramente más pesado que la media de su tipo, tirar 1D10 para determinar el peso suplementario y añade un punto a la CON y a los PV. Si el resultado es un 6, será a la vez más pesado y más lento; tirar 1D20 y añádelo a su peso, añadir 2 a su CON pero restar 1 a la DES.

-Los PNJ´s de corpulencia media pueden tener un peso superior o inferior al de su clase. Tirar 1D10. Con un resultado entre 1 y 4 el PNJ se sitúa en la media. Entre 5 y 7 será 1D20 kilos más ligero , restar 1 a su CON y añadir 1 a la DES. Con un tiro entre 8 y 10 el PNJ será 1D20 más pesado; añadir uno a su CON y restar otro a su DES.

-Los PNJ´s de fuerte corpulencia. Tirar 1D10. Entre 1 y 5 el personaje se sitúa en la media. De 6 a 8 el PNJ será 1D20 kilos más ligero; añadir 1 a su DES. Si el tiro es de 9 ó 10 el PNJ será 1D20 más pesado; añadir 1 a su CON y restar 2 a su DES.

1.4. INTELIGENCIA (INT)

Sirve para la utilización de ciertas competencias y nos da la capacidad mental de cada personaje.

1.5. PODER (POD)

El poder nos sirve para evaluar la energía base que tiene un personaje para lanzar ondas energéticas, crear escudos de fuerza, magia...

1.6. DESTREZA (DES)

Es la medida base de muchas facultades (agilidad, destreza manual y habilidades en general). Nos da la velocidad y la rapidez en ataque y defensa de un personaje.

1.7. CARISMA (CAR)

Es la medida del sentido de mando, de carisma, personalidad del personaje y de la belleza de este.

1.8. PUNTOS DE VIDA

Es igual a CON, aumentada en un punto por cada punto de TAM superior a 12, o bien disminuida 1 punto por cada punto de TAM menor a 12.

1.9. PUNTOS DE ARMADURA NATURAL

Son igual a la FUE. Son la resistencia natural de un personaje ante un ataque antes de que este infrinja daño físico. Tanto los PV como los PAN se repartirán más o menos equitativamente a cada parte del cuerpo del personaje. Estos se restarán al recibir un ataque. Primero los PAN y si estos se quedan a cero, los de PV. Esto se verá más detalladamente en el apartado de combates.

LA SALUD MENTAL O AGOTAMIENTO MENTAL

La SM caracteriza la facultad de un PNJ a resistir violentos "shocks" psicológicos. La SM se obtiene de multiplicar la INTx5.

También se deberá escribir el nivel de locura temporal (NLT) que será la mitad de la SM. De tanto en tanto hay que superar un tiro de SM (a criterio del DJ -Director de Juego-). Este se efectuará con un tiro de porcentaje. El tiro se consigue si el resultado es igual o inferior a la SM. Si se falla la SM disminuye 1D4.Si el personaje pierde una cantidad de puntos de SM igual o superior al NLT en menos de 50 asaltos de combate de juego, se volverá temporalmente loco. Si la SM llega a cero. se volverá completamente loco pasando a ser controlado por el DJ. El recuperar puntos de mente o el sanar a un loco será a criterio del DJ.

*/ 2.2.4. BONUS DE AGILIDAD

Por cada punto por encima de 12 en FUE, POD y DES añade 1% a la agilidad del personaje y por cada punto por debajo de 9 réstale 1%. Por cada punto por encima de 12 en su TAM réstale 1% y por cada punto por debajo de 9 súmale 1%.

Tipo de locura temporal

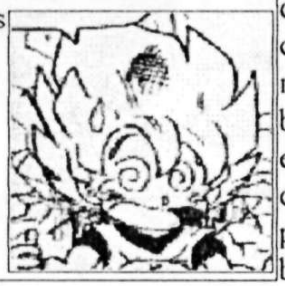
1D6 -Tipos de locura-

1 Catatonia: Posición fetal
2 Estupefacción: Parloteo incesante
3 Paranoia: Sospechas irracionales
4 Fobia: Pánico a lo que le causo
5 Amnesia
6 Tentativa de suicidio: Se debe hacer fracasar fácilmente

Duración de la locura temporal

1D8 -Duración de la locura-

1 10 minutos
2 1 hora
3 2 horas
4 10 horas
5 1 día
6 2 días
7 7 días
8 14 días



2. HABILIDADES

Este será el número de habilidades que el personaje podrá escoger. Si en el transcurso de juego tu personaje debe poner en práctica una habilidad que no conoce, siempre se considerará el conocer unos rudimentos, igual al bonus apropiado de esa habilidad. Si se consigue el tiro, el personaje adquiere la base de dicha habilidad y podrá aumentarla en el transcurso de próximas aventuras.

2.1. OTRAS HABILIDADES

Además de las habilidades que el personaje obtiene por ser quien es (Son Goku, Vegeta, etc...) o por su raza y/o clase social (en el caso de creación de personajes propios), podrá haber desarrollado otras por interes. Tira 1D6+2 y anota el resultado. Este será el número de habilidades que el personaje podrá escoger. Si en el transcurso del juego tu personaje debe poner en práctica una habilidad que no conoce, siempre se considerará el conocer unos rudimentos, igual al bonus apropiado de esa habilidad. Si se consigue el tiro, el personaje adquiere la base de dicha habilidad y podrá aumentarla en el transcurso de siguientes aventuras.

2.2. BONIFICACIONES A LAS HABILIDADES

2.2.1. BONUS DE ATAQUE

Por cada punto por encima de 12 en la FUE, INT, POD, y DES, el personaje recibe un 1% de bonus a su competencia de ataque en cualquier arma. Por cada punto por debajo de 9 en las mismas características el personaje recibirá una bonificación negativa (malus) de 1%. Este bonus será sumado a todas las competencias de ataque con armas. Si alguna de las características cambia por cualquier razón, el bonus deberá ser recalculado.

2.2.2. BONUS DE PARADA

Por cada punto por encima de 12 en FUE, POD, DES, añade un 1% a la parada. Por cada punto de TAM por encima de 12, resta un 1% a la parada (un tamaño muy grande es desfavorable en la parada) y un TAM por debajo de 9 añade un 1% a la parada.

2.2.3. BONUS AL DAÑO

A más grande y fuerte sea el personaje, más violentos serán los golpes asestados. Suma la FUE y el TAM del personaje y consulta la tabla:

Desgaste adicional por tiro de arma

FUE+TAM	De combate cuerpo a cuerpo	Arrojadiza o de tiro
02 a 16	-1D6	-1D4
17 a 24	Ningún efecto	Ningún efecto
25 a 40	+1D6	+1D4
41 a 50	+2D6	+2D4
51 y más	+3D6	+3D4

Este daño deberá sumarse al efectuado por el arma correspondiente de combate cuerpo a cuerpo o de tiro.

2.2.4. BONUS DE AGILIDAD *

2.2.5. BONUS DE MANIPULACIÓN

Por cada punto por encima de 12 en INT y DES súmale un 1% a la manipulación y por cada punto por debajo de 9 réstale un 1%.

2.2.6. BONUS DE PERCEPCIÓN

Por cada punto por encima de 12 en INT y POD súmale un 1% a la percepción y por cada punto por debajo de 9 réstale un 1%.

2.2.7. BONUS DE DISCRECIÓN

Por cada punto por encima de 12 en INT y DES súmale un 1% a la discreción y por cada punto por debajo de 9 se lo restas. Por cada punto por encima de 12 en TAM réstale 1% en la discreción y por cada punto por debajo de 9 súmale 1% a la discreción.

2.2.8. BONUS DE CONOCIMIENTOS

Por cada punto por encima de 12 que posea en INT el personaje recibe un 2% de bonificación. Además, por cada año que supere los 25 el personaje recibe un 1% de bonificación.

2.2.9. BONUS DE COMUNICACIÓN

Por cada punto por encima de 12 en INT y CAR súmale un 1% a la comunicación y por cada punto por debajo de 9 réstale un 1%.

2.3. AUMENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS

Las características se pueden aumentar por medio de la magia, este sería el caso más sencillo, o mediante pociones -como las habichuelas- o ayuda de los dioses, etc... La segunda forma de aumentar una característica es el realizar un éxito crítico bajo una característica. Entonces se señalará con un asterisco la característica y al final de la aventura el personaje deberá tirar un 1D10% de aumento de la característica. La FUE, el POD y la DES se podrán aumentar en tanto que aumenta la energía del personaje (más adelante se verá).

el juego de rol DRAGON BALL Z

Habilidades

SIGILO
- Deslizarse en sigilo.....
- Esconderse.....
- Eliminar energía.....
- Emboscada.....
- Disimular.....
- .....
- .....

MANIPULACIÓN
- Inventar o crear.....
- Ocultar.....
- Trucos de manos.....
- Control de energía.....
- Telequinesis.....
- .....
- .....

AGILIDAD
- Arrojar.....
- Esquivar.....
- Montar.....
- Nadar.....
- Levitar .....
- Saltar.....
- Trepar.....
- Correr.....
- Disparar energía.....
- Levantar.....
- Volar .....
- .....

COMUNICACIÓN
- Cantar.....
- Habla fluida.....
- Oratoria.....
- Hablar idiomas.....
- Telepatía.....
- .....
- .....

CONOCIMIENTO
- Artes marciales.....
- Fabricación.....
- Medicina.....
- Valor objetos.....
- Mundo.....
- Pilotar.....
- Tecnología.....
- Memorizar.....
- Aprender técnicas
- .....
- .....

PERCEPCIÓN
- Buscar.....
- Degustar.....
- Equilibrio.....
- Escuchar.....
- Seguir rastros.....
- Ver.....
- Entrenar.....
- Detectar energías.
- .....
- .....

*NOMBRE
.....

*SEXO *RAZA
....

*ALINEAMIENTO
.....

*NOMBRE DL JUGADOR
.....

*DEDICACIÓN
.....

Rostro del personaje

CARACTERÍSTICAS
- FUErza .....
- CONStitución .....
- TAMaño .....
- INTeligencia .....
- PODer .....
- DEStreza .....
- CARisma .....

Cabeza	PA.....	PG...
Pecho	PA.....	PG...
Brazos	PA.....	PG...
Abdomen	PA.....	PG...
Piernas	PA.....	PG...
Piernas	PA.....	PG...

ARMAS:	Daño	Ataque	Def
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

OBJETOS
.....
.....
.....
.....

DINERO
Zenis

PUNTOS DE VIDA

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70

TÉCNICAS DE LUCHA

Nombre	Daño	%
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

NIVEL DE ENERGÍA

005	010	015	020	025	030	035	040	045	050
055	060	065	070	075	080	085	090	095	100
105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
155	160	165	170	175	180	185	190	195	200
205	210	215	220	225	230	235	240	245	250
255	260	265	270	275	280	285	290	295	300
305	310	315	320	325	330	335	340	345	350
355	360	365	370	375	380	385	390	395	400
405	410	415	420	425	430	435	440	445	450
455	460	465	470	475	480	485	490	495	500

en miles de unidades

NLT: _____

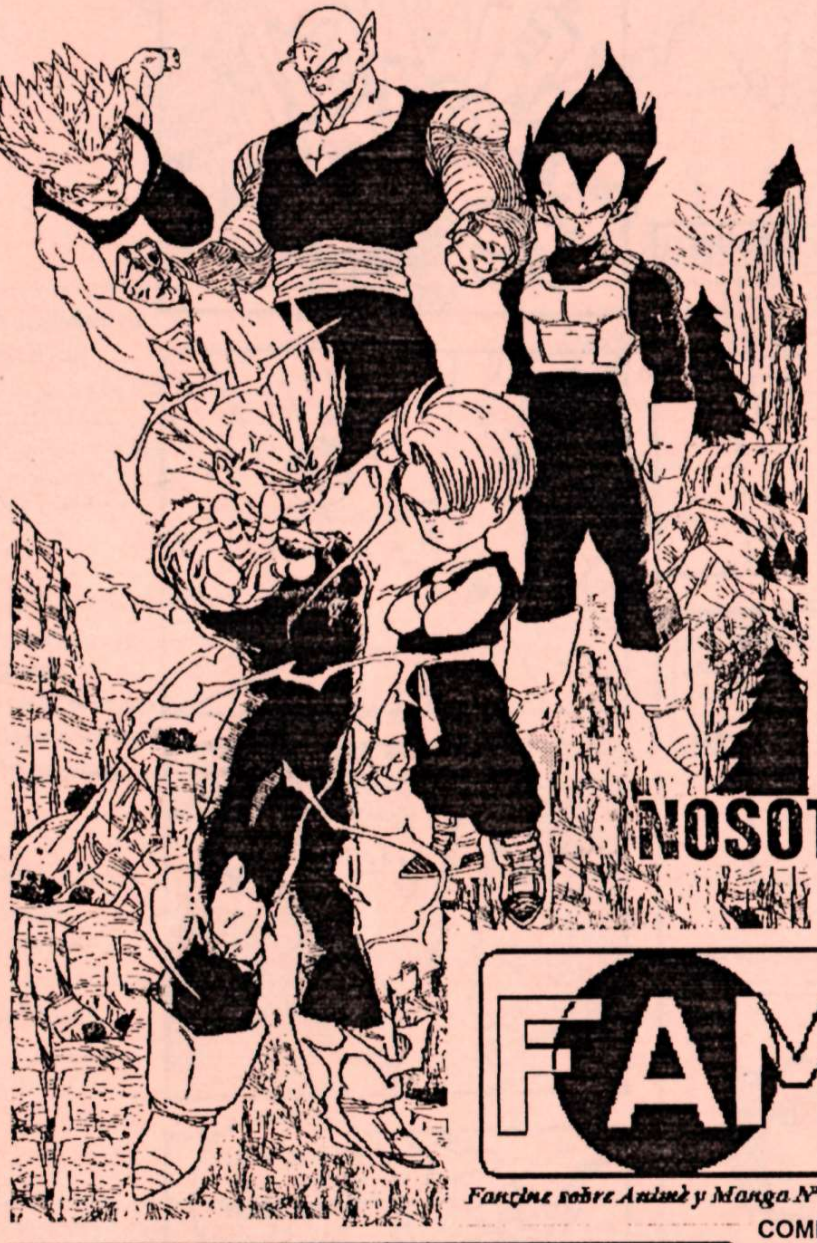
-AGOTAMIENTO MENTAL-

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Creadores: Gustavo Lara "GUS" y Esteban Martín "ELF" / FAM

Crow Studio

HISTORIA DE UN incomprendido
H.Q. DE FAM
REDACTOR JEFE: MIEMBRO MÁS IMPORTANTE EN UNA REDACCIÓN. ÉL SE ENCARGA DE SUPERVISAR LOS TEXTOS
REDACTOR
"El Chibarras"
PASADME LOS ARTÍCULOS PARA QUE LOS REVISE ¿VALE?
CHIBI
¿LOS ARTICULOS?... YA LOS HEMOS IMPRIMIDO. PERO, ¿ES QUE QUERÍAS VERLOS?
¡JUA JUA! SOY VAGO... DIGO MALO ¿EH?
FAM+
FLASH!
FSSH!
MI AMO Y MI SEÑOR QUÉ PUEDO HACER POR TÍ
?
dragon ball Z
NOTA: CREO QUE DESPUES DE VER ESTO, YA PODEIS HACEROS UNA IDEA DE LO QUE SIENTO AL CIERRE DE CADA NÚMERO
Adán Arto96



madrid comics

C/SILVA 17 · 28004 MADRID
TLF: 5541602
Lunes a sábado de 9 de la mañana a 10 de la noche. Domingo de 11 de la mañana a 8 de la noche.

NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

FAM
Fanzine sobre Anime y Manga Nº 6

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 532 78 85

NOVICIADO
STO. DOMINGO,
CALLAO

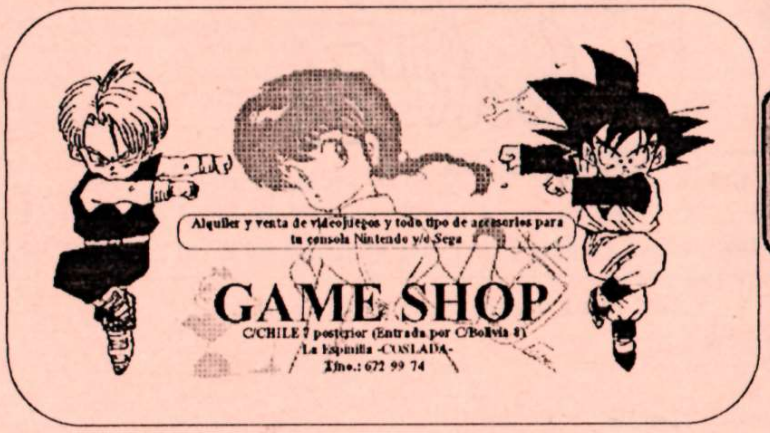
COMICS & ILUSTRACION
. Comic Importación U.S.A.
. Todas las novedades nacionales
. Comic-book Forum, Zinco, Norma...
. Albumes material franco-belga
. Albumes para adultos
. Material atrasado
. Manga en japonés, inglés y español
. Diseño Gráfico, Ilustradores
. Servicio de Suscripciones (España y USA)

ROL & JUEGOS
. Manuales basicos
. Ampliaciones, modulos
. Nacionales y de importacion
. Rol, Wargames, Tablero...
. Figuras en plomo y plastico
. Maquetas (SF & F)
. Pinturas, pinceles, dados
. Revistas y Fanzines

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

Luna,26
28004 MADRID
Tlf. (91) 532 78 85

LIBRERIA
ATLANTICA
COMICS
Pza. Sta. Mª Soledad Torres Acosta 2
28004 Madrid
Telf. (91) 523 33 16



• GALILEO 14. 28015 MADRID.
TLF/FAX. 91-4470746
• GENERAL PARDIÑAS 31.
28001 MADRID. TLF. 91-4352312